

ACÇÃO GAMES

Dreamcast: Veja os primeiros jogos
Pré-lançamentos: 18 games para este mês

PLAYSTATION

**METAL GEAR
SOLID**



Um jogo de
espionagem,
passo-a-passo

NINTENDO 64

NASCAR 99

Como fazer
curvas a 300 km/h

PLAYSTATION

RESIDENT EVIL 2

Estratégia para a
fase inédita do
novo CD japonês

SATURNO

**POCKET
FIGHTER**

Divirta-se
com todos
os golpes



EXCLUSIVO!

TOMB RAIDER 3

- Jogamos o demo do CD que sai este mês
- Lara enfrenta inimigos e feras em florestas, cidades e até no Polo Sul



Edição Nº 133
Novembro de 1998
R\$ 3,50



Cardinal Syn (Playstation): Acione os dez lutadores secretos com todos os golpes fatais **Dicas:** Truques para Gex e Iggy's (N64) e Spyro (Playstation)

[illegible]

COMPRA PELA INTERNET
www.dshop.com

Índice

Jogos da edição

Playstation

- 24 A Bug's Life
- 25 Apocalypse
- 24 Army Men
- 38 Cardinal Syn
- 25 Colony Wars: Vengeance
- 41 Contra
- 23 Cool Boarders 3
- 25 Crash Bandicoot: Warped
- 23 FIFA 99
- 30 Heart of Darkness
- 32 Metal Gear Solid
- 56 Resident Evil 2 Dual Shock
- 31 Spyro The Dragon
- 22 Supreme GT
- 26 Tomb Raider 3

Nintendo 64

- 47 Choro Q
- 46 Cruis'n World
- 42 Dezaemon 3D
- 22 Extreme G-2
- 46 GT 64
- 43 Iggy's Reckin' Balls
- 23 Legend of Zelda: Ocarina of Time
- 22 Micro Machines 64
- 44 Nascar 99
- 47 Rakuga Kids
- 22 Rush 2: Extreme Racing USA
- 24 Star Wars: Rogue Squadron
- 24 Superman 64
- 22 WipeOut 64

Dreamcast

- 21 D2
- 21 Godzilla Generations
- 20 Sonic Adventure

Saturno

- 48 Pocket Fighter

Computadores

- 55 Arquivo X
- 54 Incidente em Varginha
- 54 Redneck Rampage Rides Again
- 55 Swat

Mega Drive

- 66 Adventures of Batman & Robin

Dicas

56

- 58 Black Dawn - SAT
- 61 Dragon Beat - PST
- 63 Dynamite Boxing - PST
- 58 Earthworm Jim 2 - SAT
- 59 Gex 64: Enter the Gecko - N64
- 64 GT 24 - SAT
- 61 Iggy's Reckin' Balls - N64
- 64 International S.Soccer 98 - PST
- 63 Looney Tunes Basketball - SNES
- 58 Nascar 98 - PST
- 63 NFL Xtreme - N64
- 60 Perfect Weapon - PST
- 58 Radiant Silvergun - SAT
- 60 Samurai Shodown Collection - PST
- 59 Spice World - PST
- 59 Spyro the Dragon - PST
- 64 Ultraman Tiga & Dyna - PST
- 61 War Games - PST
- 60 WWF in Your House - PST
- 62 WWF War Zone - PST/N64

Dicas Gameshark

65

- Batman and Robin - PST
- Bomberman Hero - N64
- Cardinal Syn - PST
- Cool Boarders 2 - PST
- Crime Killer - PST
- GT 64 - N64
- International S.Soccer 98 - N64
- Klonoa - PST
- Metal Gear Solid - PST
- Nascar 99 - N64
- NBA Live 98 - SAT
- Norse by Norsewest - SAT
- San Francisco Rush - PST
- Spyro the Dragon - PST
- Warcraft 2 - PST/SAT

Destaques desta edição

Shots 14

Dreamcast terá Resident Evil e jogos da Namco



Ação

Tomb Raider 3 (PST)

26

Sai este mês. Tudo sobre o novo superjogo de Lara Croft

Ação

32 Metal Gear Solid (PST)

Até o final em um dos melhores games do ano



Esporte

Nascar 99 (N64) 44

Veja como fazer as melhores curvas



Luta

Pocket Fighter (SAT) 48

Serviço completo da turminha de Street Fighter

Nossas seções

X-Salada 6

Desafio, fotos, frases e Internet

Leitores em ação 12

Dúvidas sobre os jogos piratas

Shots 14

Notícias do mundo dos games

Reportagem 16

Videogame ou lição de casa?

Pré-lançamentos 20

18 jogos que devem sair este mês

Lançamentos 30 a 51

Jogos avaliados e cotados

Feras em ação 56

Resident Evil 2 - Dual Shock

Dicas 58

Truques, senhas e códigos

Máquina do tempo 66

Batman no Mega Drive



Editoria Abril

Fundador:

VICTOR CIVITA

(1907-1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita

Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico

Vice-Presidente de Operações: Gilberto Fischel

Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho

Diretor de Planejamento e Controle: Celso Tomanik

Diretor de Recursos Humanos: Egberto de Medeiros

Secretário Editorial: Eugênio Bucci

Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata

Diretor Editorial Adjunto: Matinas Suzuki Jr.

Diretor de Publicidade: Milton Longobardi



DIVISÃO JOVEM

Diretor - Superintendente: Anthony R. L. Seaton

REDAÇÃO

Editor-Chefe: Paulo Montoia

Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade

Editor: Odair Braz Junion

Diagramador: Renato Villegas

Analistas de jogos: Ivan Cordeiro e Ronny Marinoto

Coordenadora de Produção: Érica Luisa Assan Câmara

Colaboram nesta edição: Humberto Martinez, Ricardo

Souza, Roberto Sadovski (análise de jogos); Alexandre

Jubran (ilustração de capa); Ivan Carneiro (fotografia).

APOIO EDITORIAL

Depto. de Documentação: Susana Camargo

Abril Press: José Carlos Augusto

Nova York: Grace de Souza

Paris: Pedro de Souza

COMERCIAL

Diretor de Marketing: Marcus Vinícius Ramos Vieira

Gerente de Marketing: Joaquin Celestino

Gerente de Projetos Especiais: Fabiana Costa Caporal

Gerente de Produto: Sérgio Ferreira

PUBLICIDADE

Diretor: Moacyr Guimarães

Executivas de Contas: Sandra Mara Moskovich, Susana

Vieira Silva

Coordenadora: Juliana de Moura

Escritórios Regionais:

Rio de Janeiro - tel.: (021) 546-8169, fax: (021) 556-8264

Belo Horizonte - tel.: (031) 261-6104, fax: (031) 261-7114

Porto Alegre - tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857

Curitiba - tel./fax: (041) 352-2426

Brasília - tel.: (061) 315-7554, fax: (061) 315-7558

ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS

Gerente: Eliseu Urban

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. - Divisão Jovem. ISSN

0104-1530, edição Nº 133, Novembro de 1998. São Paulo - Reda-

ção, Publicidade, Administração e Correspondência: Av. das Na-

ções Unidas, 7.221 - CEP 05425-902 ou Caixa Postal 66.254 - CEP

05315-970, telefone (011) 3037-3000, fax (011) 3037-4961. E-mail:

agames@email.abril.com.br. Números atrasados: as seis últimas

edições, mediante disponibilidade de estoque. Peça ao seu Jornei-

ro ou à distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir, peça diretamente

à Dinap, Caixa Postal 2505 - CEP 06053-990, Osasco, SP, fax

(011) 868-3018; telefone (011) 810-4800; via Internet pelo endereço

www.dinap.com.br ou pelo E-mail dinap@mail.abril.com.br.

Pagamento pelos cartões Visa, Creditcard ou Dinners, ou cheque no-

monial, ao preço da edição em banca mais despesas postais.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.



Grupo Abril

PRESIDÊNCIA: Roberto Civita, Presidente e Editor.

José Augusto Pinto Moreira e Thomaz Souto Corrêa.

Vice-Presidentes Executivos.

VICE-PRESIDENTES: Angelo Rossi, Fatima Ali,

Geraldo Nogueira de Aguiar, José Wilson Armani

Paschoa, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald.

Editorial

Lara Croft vira mito

Com roupas cada vez mais ousadas, pier-
cing no umbigo e mais de 6 milhões de jo-
gos vendidos em todo o mundo, a musa de
Tomb Raider, a arqueóloga inglesa Lara
Croft, chega à categoria de mito dos video-
games. Um lugar sagrado só ocupado antes
por Super Mario e Sonic, os maiores mitos
dos gamemaniacos no planeta. Lara virou
estrela em shows do U2, ganhou acessóri-
os, boneca e sites de fãs pela Internet no
mundo todo. Para premiá-la, a empresa
Eidos fez o melhor dos seus jogos. E para



Nossa capa:
Lara com um
decote ousado,
correndo pra va-
ler. Duas inova-
ções de Tomb Rai-
der 3. Ilustração de
Alexandre Jubran

you, fomos aos Estados Unidos conseguir
em mãos e trazer o CD da matéria de capa
desta edição. Afinal, o jogo sai este mês.

E para fazer valer a sua preferência, capri-
chamos no debulho de Metal Gear Solid,
Cardinal Syn, Pocket Fighter, Resident Evil
2 Dual Shock (Bio Hazard) e Nascar 99. Es-
peramos que você curta pra valer, enquan-
to espera a edição deste Natal, que vai ser
um dos mais quentes da história dos games.

Abração da Equipe Ação Games

Nossas notas

Veja como avaliamos os jogos

Só recebem notas os games que foram
jogados. Jogos em pré-lançamento são in-
dicados e não levam nota.

A nota final é uma média das notas da-
das nos seguintes aspectos do jogo:

- 1 - **Gráficos** - O visual do game.
- 2 - **Som** - Músicas e efeitos sonoros.
- 3 - **Jogabilidade** - A resposta do jogo aos
seus comandos no controle.
- 4 - **Diversão** - O prazer de jogar, que in-
clui os recursos que o jogo oferece.

O que significam as notas

0 a 4 - Jogo ruim

5 a 6 - Fraco

6 a 7 - Regular

7 a 8 - Bom

8 a 9 - Muito Bom

9 a 10 - Ótimo

**Selo dourado (The Best of Ação Ga-
mes)** - Destaca os jogos que valem a pena
pela qualidade do seu conjunto, mesmo
que a nota não tenha sido muito alta.

A PALAVRA FINAL É SUA - Você é soberano para concordar e discordar
de nossas avaliações. Participe e dê sua opinião. Após algumas semanas jogando, nossa
avaliação de um game pode mudar. Nestes casos, Ação Games publica uma nova ava-
liação, com outra nota e justificativa.

Nossos Endereços

Participe e dê sua opinião

As questões de interesse geral dos leitores
são respondidas na própria revista. Nos
reservamos o direito de abreviar as cartas
para evitar a repetição de temas ou per-
guntas que já foram respondidas na edi-
ção anterior.

Ação Games - Av. Nações Unidas, 7.221 -

CEP 05425-902

Caixa Postal 3042 CEP 06220-990

Internet, novo endereço:

agames@email.abril.com.br

Fax: (011) 3037-4123

4a
GAMES
ESPECIAL

SÓ DICAS

**JÁ
SAIU!**

**Todos os
truques que
você quer**

**Testados e
organizados
para facilitar
a sua vida**

**Com todas as
dicas e golpes para
MORTAL KOMBAT 4**

**E mais de 100 códigos
para Game Shark/
Action Replay**



Playstation Nintendo 64 Saturno PC Arcades & Neo Geo CD



Pergunta do mês

Qual seria sua cantada, em uma única frase, para conseguir ganhar e namorar a Lara Croft?



Escreva para Pergunta do Mês Ação Games. As melhores respostas serão publicadas com os nomes dos seus autores.

Respostas do mês anterior

Você acha o logotipo do Dreamcast parecido com o quê?

★ **Uma espiral de queimar para matar mosquito.** Alex Sandro Weyer, Gravataí, RS e Renato Quintino, São Paulo, SP

★ **Uma lombriga.** Raphael Silva Moreira, Itapeva, SP e Marcelo Fernando dos Santos, de São Paulo, SP

★ **Um disco hipnótico.** José Rodrigo Coelho Varandas, Rio de Janeiro, RJ; Maurício André da Silva, de São Paulo, SP; Servio Guidotti (via Internet).

★ **Um caracol magricelo e colorado** (torcedor do Internacional), fervido durante horas, em uma panela de pressão, por um gremista. Rafael Fonseca, Camaquã, RS

★ **O pirulito da Chiquinha do Programa do Chaves.** Israel César Pinto Ribeiro e Isabel Cristina Lemos, de São Paulo, SP

Quais os comandos do manjado truque da Konami, que funciona na abertura de quase todos os jogos dessa empresa?

Escreva para Desafio Ação Games, Av. Nações Unidas, 7.221, 8º Andar, CEP 05425-902, São Paulo, SP. Os autores das primeiras cinco cartas corretas (não vale usar fax ou Internet), ganharão uma camiseta exclusiva, por residência. Vale a data de carimbos dos correios.

Resposta do último desafio

Johnny Cage e Scorpion (ambos de Mortal Kombat 1) lutam no cenário The Dead Pool, de MK2. Os premiados: Guilherme Emanuel Garcia Barbosa (de Jacarepaguá, Rio de Janeiro, RJ), Renato Sarni (Pontal, SP), Diego Rafael Fontenele Figueira (São Paulo, SP), Newton Maschio Filho (Cachoeira do Sul, RS) e Oswaldo Norbim (Belo Horizonte, MG).

Internet legal

<http://www.eidos.com.uk>

O melhor lugar para curtir Lara Croft é o site original da Eidos, na Inglaterra. Você vê sua biografia, passa-tempos, guarda-roupa, armas e como ela é feita nos computadores. Pode quebrar, pode enviar cartões postais virtuais aos amigos, pegar um pôster, tela para decorar seu micro e as quatro novas fases de Tomb Raider 1, para PC, chamada Tomb Raider Gold (atenção: ela só funciona para quem tem o game original). Tente também <http://network.ctimes.net/volc/gallery.html>, onde há montes de desenhos de Lara.



Para nossos leitores.

Recebemos 741 cartas, e-mails e fax em setembro, comentando as mudanças na revista. Essa participação vai ajudar a melhorarmos ainda mais Ação Games.



Para os piratas que copiam Metal Gear Solid.

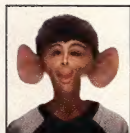
Na maioria das cópias piratas, sumiu o item Pol Key da fase Metal Gear Rex. Sem essa chave, não dá para terminar o jogo.

Efeitos especiais

Envie a sua foto, mas prepare-se para o pior. Sua bela carinha pode ficar igual a destes dois aqui.



Romero L. Barbosa de Vianópolis, Goiás



Marcelo S. da Silva, de Mairiporã, São Paulo

Promoção

RAINHA



FORA DE SÉRIE

Leva você aos

X GAMES



Circinus



Basic



System Draco



System Perseus



Impulsos Urbanos

VELOZES RODINHAS
E FRENÉTICOS
MOVIMENTOS
EM TRANSIÇÃO

Por Paulo Anshowinhas

Gangues de gladiadores de hóquei sobre patins, travando violentas jogadas dentro e fora da quadra. Podia ser hoje, mas este visual futurista e apocalíptico rolou em 1975, com a exibição do filme *Rollerball*, grande sucesso de bilheteria na época. O que os produtores não imaginavam, é que o filme serviu de referência e inspirou um novo esporte, o *aggressive in-line*.

Antes de *Rollerball*, a patinação era uma modalidade convencional,

inventada a mais de um século. Para se divertir, os patinadores andavam em círculos nos chamados ringues de patinação. No início dos anos 80 no Brasil, poucos patinadores se arriscavam a andar em pistas de skate. No final da década a marca americana *Rollerblade*, que já era sinônimo do esporte, lançou patins alinhados (*in-line*) e Chris Edward, lançou nova tendên-

cia: descer corrimão com patins. Os patins viraram *aggressive*, e disputavam espaço nas pistas com seus maiores rivais, os skatistas. Calças extra largas serviam para esconder as joelheiras sob a roupa, e as meninas já usavam cuecas para fora das calças. Em 95, o *in-line* foi para o Xtreme Games, le-

Helinho voando alto na pista de São Bernardo do Campo - SP

RAINHA



FORA DE SÉRIE

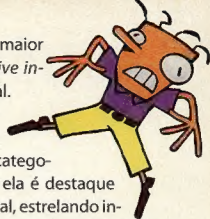
Local da pista em um aéreo
que arrancou gritos da galera

vando um número impressionante na bagagem: 22 milhões de patins vendidos.

Nas pistas as manobras que contagiavam a galera eram parecidas com as de skate, e algumas exclusivas dos *in-liners* como os *backflips* (mortal de costas), *frontflips*, *natural*, *soul* ou *brainless*. Quem conhece tudo destas manobras, é a paulistana Fabíola da Silva. Aprendiz de fera em pistas como a *Rock'n Roller* e *Roller Brothers*, Fabíola foi uma das pioneiras do *in-line* feminino no Brasil. Hoje, depois de várias quedas e muitos prêmios,

é a estrela maior do *aggressive in-line* mundial.

Tri-campeã dos X-Games na categoria vertical, ela é destaque internacional, estrelando inclusive campanha publicitária da ESPN nos X-Games ao lado de feras dos esportes radicais. O *aggressive in-line* é mais uma prova de que a chegada do novo século terá um componente urbano muito veloz e, brasileiros e brasileiras, com muita garra no topo do pódio.



O JULGAMENTO IN-LINE

Durante uma competição de *Aggressive in-line*, os competidores são avaliados seguindo basicamente os seguintes critérios:

- **Estilo** - O visual e forma com que o atleta se apresenta.
- **Dificuldade** - O grau de dificuldade de cada manobra realizada.
- **Consistência** - A maneira com que volta da realização das manobras.
- **Linha** - A inovação das manobras e o conjunto delas reunidas.



Mais um
momento de
Helinho, agora
arranhando o
corrimão



Octans



System Kayes



System Activent



System Elastic

X GAMES = AGGRESSIVE IN-LINE • Skysurf
• Skate • Escalada Esportiva • Bike Stunt...

Promoção **RAINHA**



FORA DE SÉRIE

Leva você aos

X GAMES

A Rainha vai sortear 3 VIAGENS COM ACOMPANHANTE para você assistir de perto os X-GAMES de verão em SÃO FRANCISCO, CALIFÓRNIA (EUA) e mais 10 kits Rainha Fora de Série contendo tênis, mochila, boné e camiseta.

É só comprar qualquer tênis da Rainha, preencher o cupom que está nas lojas e colocar em qualquer caixa de coleta dos correios. Não perca esta chance!



System Profile



Volans



FS 4200



Circinus

...Downhill · Esportes Aquáticos · Street
Luge · Snowboard e muito mais.

REGULAMENTO DA PROMOÇÃO

- 1 - Esta é uma promoção voltada exclusivamente aos compradores de tênis da marca RAINHA, residentes e domiciliados em território nacional, com inscrições abertas no período de 30/01/1998 à 05/02/1999.
- 2 - A cada tênis RAINHA adquirido durante o período da promoção, o consumidor receberá um cupom de inscrição para participar do concurso, devendo preenchê-lo legivelmente à caneta com todos os dados solicitados e resposta à pergunta: "Qual a marca que leva você aos X-Games em São Francisco/EUA?".
- 3 - O cupom preenchido deverá ser enviado para a Caixa Postal nº 21311 - CEP 04602-970, São Paulo-SP, ou através do correio pago até 05/02/1999, data do encerramento das inscrições.
- 4 - Os participantes estarão concorrendo ao 1º ao 3º prêmio a uma viagem para São Francisco/EUA para assistir aos X-Games, com diário e um acompanhante de sua escolha (não são considerados acompanhantes animais de quaisquer espécies). O prêmio é considerado de passageiros aéreos, hospedagem, alimentação e Guia Local.
- 5 - De 4º ao 13º prêmio os participantes estarão concorrendo a um kit RAINHA, constituído de tênis, bolsa, batedor e camiseta da marca RAINHA.
- 6 - Todos os documentos necessários para a viagem como passaporte e visto, são de inteira responsabilidade do contemplado e do seu acompanhante.
- 7 - O sorteio será realizado dia 12/02/99 - à Av. das Nações Unidas, 7221 - Sala Flamboyant - piso térreo - Pinheiros - São Paulo - SP, às 15:00 horas, com livre acesso aos interessados.
- 8 - Excluem-se da participação no presente evento os prepostos com função de gestão, sócios/acionistas e funcionários da São Paulo Alportas S/A, de suas empresas filiadas, dos órgãos de propaganda e promoções envolvidas, respectivos parentes até 2º grau e cônjuges, bem como quaisquer pessoas envolvidas diretamente na execução da referida campanha promocional.
- 9 - Não terão validade as inscrições que não preencherem as condições básicas do concurso e que impossibilitarem a verificação de sua autenticidade, conforme descrito nos itens 2 e 3 do regulamento.
- 10 - Os prêmios serão entregues à Av. das Nações Unidas, 7221 - Sala Flamboyant - piso térreo - Pinheiros - São Paulo - SP, ou ainda no domicílio dos contemplados, mediante apresentação da nota fiscal da compra.
- 11 - A omissão de qualquer um dos dados necessários para a participação, acarretará a exclusão do participante de todas as chances de ganhar no presente Regulamento, sendo as causas omissas e as dúvidas porventura suscitadas solucionadas pela São Paulo Alportas S/A, cuja decisão será submetida à consideração do Departamento de Proteção e Defesa do Consumidor do Ministério da Justiça.
- 12 - Os contemplados estarão sujeitos a ceder seus nomes, imagem, bem como "som de voz" à São Paulo Alportas S/A, de forma integralmente gratuita, com vistas à divulgação do resultado deste evento promocional nas revistas.
- 13 - O contemplado poderá reclamar seu prêmio até 180 dias após a data do sorteio. Depois disso, os prêmios prescrevem.
- 14 - No mesmo período, 30/01/1998 à 05/02/1999, os vencedores estarão concorrendo a 3 (três) telefones Gradient 29", ou similar.
- 15 - Os revendedores dos estabelecimentos participantes após cada compra de tênis RAINHA, deverão obrigatoriamente preencher os campos solicitados a respeito da pergunta: "Qual a marca de tênis que sorteia televisores?" Os demais campos deverão ser preenchidos pelo consumidor.

ALGUMAS DAS LOJAS ONDE VOCÊ PODERÁ ENCONTRAR O SEU TÊNIS RAINHA

Beloém (091) • Y Yamoda 224 8844 Belo Horizonte (031) • Centouro 286-2445 • By Tênis 286 2194 • Elmo 235-2000 • São Esportes 482-9040 • Saporito Americano 212-3607 Bragança Pia. (011) • Jo Calçados 7844-1177 Brasília (011) • Sport Center 321-3338 Campinas (019) • Baby 230-8011 Curitiba (045) • Gabriela Moda e Couro 624-7799 Curitiba (041) • Planície Pê 345-1654 • Pague Menos 335-1555 • Andarini 233-3737 • Senador Calçados 232-4132 Feira de Santana (075) • Messem 623-9661 Florianópolis (048) • Tênis Blau Blau 324-0298 • Canica Calçados 244-6763 • Imperador Calçados 259-2731 Fortaleza (085) • Lousa Pê 252-1011 • Peony 242-4074 Goiânia (062) • Império Esportiva 281-1822 • Fênix's 212-8787 Jundiaí (011) • Presença 7395-4100 Porto Alegre (051) • Paqueta Calçados 342-5785 • Ramon 561-7122 • Chinesinha 228-0415 • Terê Calçados 226-9432 Recife (081) • Espessado 424-9544 • Estúcio 231-6308 Rio de Janeiro (021) • Físico e Forma 541-0145 • Via Rio Tropical 548-9898 • Papy 331-9738 • Paqueta 236-0011 • Di Santini 509-7898 • Magia dos Pés 595-4243 Salvador (071) Grati's 351-0068 • Diniz 359-1415 • Adi Calçados 351-6669 • A Bolsa Moderna 351-2105 Santo André (011) • Pinel 440-9859 São Paulo (011) • Não Não 883-7233 • Dany 820-2231 • Besni 220-0022 • World Tennis 3105-6509 • Nicky's 881-4111 • Mundial 6959-0990 • Shoe Biz 220-3322 • Alegria 220-3322 • Kollon 223-0277 • Dito's 222-9299 • Robuch 259-0466 • Nova Bobach 606-6381 • Resgate 3115-5200 • Romão 293-6122 • Aragon 5589-4411 • Guty 288-2444 Vitória (027) • Elmo 335-1194 • São Esportes 222-8017



Basic



System Draco



System Perseus



DÚVIDAS DO MÊS

Jogos piratas

Muitos leitores ficaram com novas dúvidas após lerem a reportagem A Destruição dos Piratas, publicada na edição anterior. Esclareceremos as principais.

1 - Se os CDs piratas estragam o Playstation por serem prateados, os CDs de música também estragam o console?

Vamos deixar a coisa mais clara, galera: os estragos provocados pela reflexão de luz dos CDs piratas, pelo fato de serem prateados, são os que menos interessam. Os problemas maiores são provocados por serem mal-gravados, serem descalibrados e desbalanceados.

Agora, segundo o técnico Ailton de Alexandre, que consultamos, a área de leitura de imagens do canhão de laser não é acionada quando você roda um CD de música, tanto que o movimento do canhão muda quando o CD é de música. A vida útil do Playstation é estimada em 3.500 horas para jogos, mas sobe para 4.500 horas se for usado só para ouvir música.

Os CDs piratas de música geralmente são descalibrados, desbalanceados e fazem estragos como os de jogos não-ficiais. Portanto, rode somente os CDs de música originais.

2 - Por que os CDs do Saturno, que também são espelhados, não queimam a lente do canhão do console? E o CD-ROM dos computadores, como fica?

Apenas o canhão do Playstation, quando lê imagens, é afetado pelos reflexos dos CDs piratas espelhados. Esse canhão é feito pela própria Sony, com essa característica. Os canhões de leitura do Saturno e dos computadores, fabricados por outras empresas, em princípio não são prejudicados por isso.

3 - O novo canhão de alumínio do Playstation dura mais que o anterior?

Não dura, pois estamos falando da parte mecânica do console, não da eletrônica. Dentro da capa de alumínio, o canhão de laser é o mesmo. Aparentemente, a Sony só fez essa mudança para reduzir o preço final nas lojas. O modelo anterior era feito com uma resina acrílica muito cara.

Barato versus Caro

Por que a diferença tão absurda de preço entre o valor de um jogo pirata e um original?

Bruno da Silva Nunes Santos
Itororó, BA

Fazer um jogo de videogame custa caro, Bruno. Isso envolve, em média, o trabalho de dez pessoas, durante um ano e meio, a um custo de US\$ 1,5 milhão. É este custo que aparece no preço final dos jogos e que os copiadores piratas não têm de bancar. Custa caro para comprar, porque custa caro para fazer. OK?

Que nome é esse?

O que significa Dreamcast?

Leandro Moreira Silva,
Jaboticabal, SP

Dream quer dizer sonho e Cast pode significar tanto elenco quanto lance. Portanto, é um Lance dos Sonhos ou Elenco dos Sonhos, Leandro. Agora, nos Estados Unidos, o pessoal de informática usa a expressão Dream Machine nas discussões de como deve ou deveria ser o melhor computador para jogar. Assim, essa palavra foi colocada para fazer uma ligação direta entre o novo videogame e a Microsoft, que é parceira da Sega.



Vampira.
Desenho
inspiradíssimo
do Robson
Alexandre
S.Oliveira, de
Itaguaí, RS



Alis, heroína de Phantasy Star. Lápis de cor de Cleiton Rodrigues da Silva, de São Paulo, SP



Blue Mary abraça Terry e Kyo arde em ciúmes. Crayon e caneta do Murilo Santos Fernandes, de Maceió, AL

Crêterios em discussão

Eu acho que o conceito de avaliação dos jogos que vocês usam meio errado. Acho que a diversão vem antes de tudo.

Thomas Levy
São Paulo, SP (Via Internet)

Caro Thomas, foi legal você discordar, pois assim também podemos explicar o que achamos. De fato, a diversão vem antes de tudo. Por isso mesmo, ela merece notas à parte. Por exemplo: Tetris tem imagens e músicas ruizinhas, mas a diversão é dez! Pense nisso! Para nós, a nota final de um jogo é uma média de referência. Em breve, você verá a nota com todos os seus componentes separadamente na revista e aí poderá ver qual avaliação o jogo teve especificamente em diversão.

Pergunta do Japão

E esse Dreamcast, hein? Os boatos que correm por aqui deixam uma sensação: desconfiança! Uma pergunta: Mortal Kombat é proibido por aqui? Não encontro em lugar nenhum e ninguém soube me explicar!

Alexandre de Oliveira
do Japão (Via Internet)

Ô Alexandre, da próxima vez, conta os boatos pra gente. Ficamos curiosos. Quanto aos Mortal Kombat, nunca foi lançado no Japão. O que se disse, na época das primeiras versões, é que a própria Midway teria decidido não lançar o jogo no Japão. Ninguém sabe se houve ou não censura do governo japonês ou dos fabricantes daí.

Notas polêmicas

Por que, mesmo considerando a jogabilidade de F-1 World Grand Prix ruim, o jogo levou nota 9,5? Expliquem-me isto! F-Zero X não merece a nota 8,8, mas um 7,0 e olha lá! Power para a nova seção Feras em Ação.

Jhonnatan Maciel Guedes
Muriaé, MG

Jhonnatan, F-1 para Nintendo 64 levou notas 10 para gráficos e sons e 9,0 para diversão e jogabilidade; média 9,5. Como é ruim se acostumar à resposta dos botões aos seus comandos, acabamos escrevendo que a jogabilidade era ruim na caixinha de cotação. Portanto, pisamos na bola, pois a jogabilidade é ótima. Aceite nossas desculpas pela confusão, mas a nota geral está certa. Quanto ao F-Zero X, mantemos nossa avaliação. Muitos jogadores ficaram frustrados por acharem a fórmula parecida demais com a do clássico do Super NES, mas não julgamos que isso seja motivo para rebaixar as notas do jogo.

Missão: Impossível!

Achei esse jogo muito legal. Tem algum outro game que "chega perto" para o Playstation? Foi superútil a matéria sobre Gran Turismo (Feras em Ação). Valeu!

Eduardo Alaminos Sanchez Jr.
Vila Formosa, São Paulo, SP

Fique de olho em Tomorrow Never Dies, Eduardo, que sai entre janeiro e março de 1999 e promete ser do mesmo estilo de Missão: Impossível.

Ao escrever, seja por carta, fax ou e-mail, coloque seu nome, data de nascimento, endereço completo incluindo o CEP e o número do seu telefone (se você tiver). Ação Games não divulga os endereços de e-mail de seus leitores.

Para evitar a repetição de perguntas e por motivos de espaço e clareza, as cartas poderão ser resumidas.

Os melhores desenhos são premiados com uma camiseta exclusiva, a critério da redação.

Spice Girls: o que é aquilo?

Peço que façam uma matéria sobre Spice World, o jogo das Spice Girls, e me respondam: o que é aquilo???

Saulo Henrique Ferreira
Itajaí, SC

Basicamente, você usa a sala de mixagem (Mixing Room) para montar uma música das gatas. Depois, entra em Dance Practice para aprender a ensinar as garotas a dançar. Depois entra em Dance Record e grava a coreografia de cada uma. Por fim, vai para o estúdio de TV (Television Studio) e assiste ao que fez. É isso, Saulo.

Todos desenhos desta seção foram considerados Dez! e seus autores ganharão uma camiseta exclusiva de Ação Games



Kyo, Iori e Chizuro. O trio dos sonhos de King of Fighters do Leandro Ramos de Moura, de João Pessoa, PB

NOVIDADES NA REVISTA

Gostosa

Venho elogiar a edição de setembro, pois a revista está demais! Há muito tempo eu não via uma edição tão gostosa de ler. Voltaram várias seções extraordinárias!

Anderson Martins de Castro
Rio de Janeiro, RJ

Assombrado

Fui comprar a edição deste mês (setembro) e me assombrei com a qualidade. Valeu mesmo! A revista tá "O Bicho", nota 10, adorei pacas. A seção reportagem tem tudo para dar certo!

Graças a vocês, adquiri uma doença totalmente nova: a síndrome da impaciência. Fico arrancando os cabelos para o mês passar mais depressa para comprar Ação Games.

Um abraço,

Edimário Carvalho Bueno
Camaçari, BA

Que pôster!

A edição 131 estava um arraso, as novas seções detonam e o pôster da Lara Croft ficou demais.

Ricardo A. Pereira
Araraquara, SP

Dreamcast

Sega anuncia Resident Evil e jogos da Namco

O lançamento do novo videogame está marcado para o próximo dia 27

A Sega do Japão deu um show de notícias durante a feira Tóquio Game Show, no início de outubro. O chefe local, Shoichiro Iramajiri, anunciou para o Dreamcast (e mostrou um demo) nada menos que uma versão de Resident Evil – chamado Biohazard: Code Veronica, com lançamento previsto para abril. Também anunciou um acordo para ter games da poderosa Namco, até agora parceira exclusiva da Sony, sem revelar nomes de jogos.

Para breve, 47 jogos

A Sega divulgou uma lista com 47 games, dos quais 24 com lançamento previsto até março. Entre os principais da lista estão Blue Stinger (Adventure de Ação, da Climax) The King of Fighter's 98, (da SNK), Cool Boarders (da UEP), Power Stone (luta, da



Nas duas fotos acima, Biohazard: Code Veronica, a versão de Resident Evil para o Dreamcast, já confirmada

Capcom), Gundam (robôs, da Bandai) e D2 (adventure, da Warp).

A maior fofoca da feira era a possibilidade de a Sony exibir o Playstation 2 já na próxima Tóquio Game Show, prevista para abril. Mas isso é apenas fofoca, moçada.



Abaixo, fotos impressionantes de Blue Stinger previsto para sair este mês, no Japão



O lançamento do Dreamcast

Dia: sexta-feira, 27 de novembro

Preço no Japão: equivalente a US\$ 220,00.

Jogos que saem na mesma data:

Godzilla (ação), Sega Rally 2 (corrida), Virtua Fighter 3 (luta), todos da Sega; Pen Pen Triathlon (esporte, da General Entertainment), Jyly (adventure, da FortyFive). Sonic Adventure talvez atrase e saia em dezembro.



Acessórios previstos: teclado, PDA (portátil compatível que também salva jogos do console), um volante, um joystick arcade e – pasmem – uma vara de pescar para jogos do gênero.

Arcades

Jogos do Nintendo 64 aparecem nos fliperamas



Dois games com o selo do Nintendo 64 começaram a rolar nos fliperamas brazucas em outubro: Eleven Beat (futebol poligonal) e Star Sodier (Ação/Nave). São jogos criados para o conso-



le pela Hudson e receberam da Nintendo o aval para serem lançados. Assim, o nome da "Big N" aparece na tela de abertura e é a primeira vez nos arcades, desde Killer Instinct Gold. Os dois são fabricados em cartucho pela empresa japonesa Seta.

8 Bits

Três novos jogos para o Master System

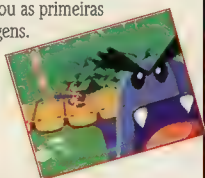
Três games legais para a galera do Master System estavam no forno para sair em outubro. Baku Baku (estratégia tipo Tetris, originalmente do Mega Drive), O Sítio do Pica-Pau Amarelo

(a turma do sítio tem de conseguir um remédio para curar a Tia Anastácia) e Bonkers (ele tem de salvar heróis dos quadrinhos que foram seqüestrados). Todos têm o selo da Tec Toy.

CURTAS

★ **A Nintendo** talvez lance um cartucho de expansão de memória para o Nintendo 64, com 4 Megabytes. Ele substituiria o tal de Jumper Pak do console, que na verdade também seria uma expansão de memória removível.

★ **Super Mario RPG** para o Nintendo 64 (foto) não tem data para sair, mas a Nintendo já divulgou as primeiras imagens.



★ **O novo Playstation** será capaz de rodar os jogos do Playstation atual? Esta é a pergunta mais martelada por todos os sites e revistas de videogames do mundo. Ninguém sabe a resposta. Mas se for capaz, ninguém vai segurar a Sony.

TOP TEN NACIONAL AÇÃO GAMES

Os jogos mais alugados pela galera em setembro

Missão: Impossível chega ao topo da parada do Nintendo 64 e GoldenEye 007 despenca de 2º para 8º. Nos 32 Bits, X-Men vs Street Fighter continua revezando a preferência com Gran Turismo. Nos 16 Bits, a merecida volta de Chrono Trigger, um RPG clássico de Super NES.

MEGA & SNES (16 BITS)

1. Donkey Kong Country 3 - SNES
2. Ult. Mortal Kombat 3 - SNES/MEGA
3. International S.S. de Luxe - SNES/MEGA
4. M. M. Power Rangers - SNES
5. Fifa Soccer '98 - SNES
6. Cold Shadow - SNES/MEGA
7. Street Fighter Alpha 2 - SNES
8. Chrono Trigger - SNES
9. Super Mario Kart - SNES
10. The Mask - SNES

SATURN & PLAYSTATION (32 BITS)

1. X-Men vs Street Fighter - PST/SAT
2. Gran Turismo - PST
3. International S. Soccer - PST/SAT
4. Tekken 3 - PST
5. Road Rash 3D - PST
6. Resident Evil 2 - PST
7. The Need for Speed 3 - PST
8. Vigilante 8 - PST
9. Fifa Soccer 98 - PST/SAT
10. Batman & Robin - PST

NINTENDO 64 (64 BITS)

1. Missão: Impossível
2. F-1 World Grand Prix
3. Banjo-Kazooie
4. Mortal Kombat 4
5. Gex 64
6. World Cup 98
7. International S. Soccer 64
8. GoldenEye 007
9. F-Zero X
10. Nascar 99

Locadoras consultadas: Belo Horizonte (MG) Mega Game Tel. (031) 296 7184; Curitiba (PR) Videoreka, Tel.: (041) 262 7581; Porto Alegre (RS) Espaço Vídeo, Tel. (051) 311 7999 (Obs. não alugam 32 Bits); Rio de Janeiro (RJ) - Game Palace, Tel.: (021) 430 7146; Salvador (BA) Kombat Games, Tel.: (071) 255 0977; São José dos Campos (SP) ProGames, Tel.: (012) 341 7250; São Paulo (SP) ProGames Mooca, Tel.: (011) 591-0039

Diversão Versus

★ **Veja como a galera se vira para dar conta das lições da escola e conseguir jogar videogames**
 ★ **Estratégias para se dar bem nas duas coisas**

Por Mônica Pina

Ealtam apenas três fases para você terminar seu jogo favorito, mas a lista de tarefas da escola é apavorante! Para piorar as coisas, seus pais já sabem que suas notas no colégio estão em queda livre e querem mantê-lo longe do videogame. O que fazer primeiro?

Conversamos com vários estudantes que curtem videogame e cada um tem seu método para evitar problemas no colégio e em casa e continuar se divertindo. Mas todos concordam em uma coisa muito importante: não dá para escapar da lição.

Renato: Minhas notas estão ruins e minha mãe não me deixa mais jogar durante a semana

“Neste ano estou com uns problemas na escola. Eu ficava jogando direto e não fazia as tarefas. O professor brigava comigo e eu só conseguia dizer que tinha esquecido de fazer a lição. Mas essa desculpa não convence. Agora minha mãe me proibiu de jogar videogame durante a semana, sem acordo”, conta Renato Albuquerque da Cunha, de 14 anos, que mora em São Paulo.

Às vezes fico meio bravo, porque mesmo que eu faça a lição, com tudo certo, não posso jogar. Mas não



quero perder o ano. Se as minhas notas melhorarem, acho que consigo negociar com ela para jogar de vez em quando. Por enquanto, sem chances.”

André: Eu ficava jogando o tempo todo e só ia fazer a lição à meia-noite

“Até o ano passado eu ficava muito tempo jogando. Passava o dia no videogame, com a minha mãe no meu pé, porque eu só ia fazer lição de casa lá pela meia-noite, ou acordava bem cedo e fazia antes de ir para a aula”, afirma André Luis Nascimento Marconato, de 15 anos, também paulistano. Este ano ele começou a trabalhar e está levando os estudos mais a sério: “Só sobra tempo para jogar no fim-de-semana. Aí jogo no computador, nas horas livres.”



Márcio: Só jogo quando não tenho lição

“Minha mãe nem fica em cima, mas eu só jogo quando não tenho lição ou se estou adiantado. Assim dá tempo

de estudar um pouco e de me divertir. Às vezes também tem algum trabalho ou exercício que eu não consigo resolver, então ‘desencano’ e vou jogar, mas sem arranjar problemas na escola”. Márcio Mehes Galvão tem 16 anos e mora em Alphaville, na cidade de Barueri, SP.

Foto: de Ivete Camargo

5 Lição de casa

A melhor estratégia

Dicas para se dar bem na escola e nos games:

- **Organize-se** e faça uma coisa de cada vez, senão você não termina a lição e nem o jogo.
- **Fique longe do videogame** enquanto faz a lição, principalmente se o seu irmão estiver jogando.
- **Negocie** para evitar brigas. Como você sempre tem lição para fazer, estabeleça um acordo com seus pais, para não ficar brigando o ano inteiro.
- **Ganhe tempo** quando for possível, mas não exagere. Depois do terceiro “Já vou...”, todo mundo perde a paciência.
- **Fique esperto:** não deixe de entregar pesquisas, trabalhos importantes ou de estudar para as provas. Se suas notas forem muito baixas, possivelmente você vai ter de ficar longe dos seus games favoritos por um bom tempo.

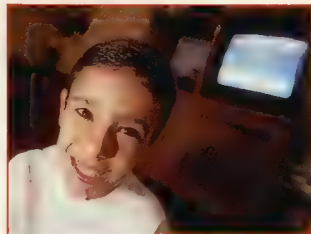
Anderson e Rafael: Jogamos juntos, mas um tem de esperar o outro terminar a lição



“Minha mãe só deixa a gente jogar depois que já fizemos tudo. Ela fica mais no pé do Rafael, porque ele é menor e se atrapalha um pouco com a lição”, conta Anderson Antonio Felipe da Silva Martins, de 14 anos. “Mas eu também faço tudo, para po-

der jogar e brincar logo”, diz o irmão, Rafael Antonio da Silva Martins de 8 anos. Depois que a lição dos dois já está pronta, não tem mais bronca: “Aí está liberado e a gente joga quanto quiser”. Anderson e Rafael moram em Lausanne Paulista, São Paulo, SP.

Caio: Faço toda a lição primeiro e só depois posso jogar



“Eu sempre tenho bastante lição de casa, mas faço rapidinho para poder jogar com meu irmão”, conta Caio Ache Guedes. “Minha mãe presta atenção, para que eu faça tudo e não leve bronca na escola. Eu só acho ruim se tem lição demais, porque aí quando eu termino já é tarde e eu tenho que dormir. Como estudo à tarde, preferia fazer a lição só de manhã, mas sei que não dá, porque tem muita coisa.” Caio, 8 anos, mora em São Paulo, SP.

Allan: Deixo a lição para o dia seguinte.

“Quando chego da escola, minha mãe fica falando para eu fazer a lição primeiro, mas eu sempre consigo convencê-la de que vou ficar só mais um pouquinho. Quando termino, todo mundo já foi dormir e aí a lição de casa fica para o outro dia. Como estudo à tarde, posso fazer a lição de manhã. Mas sempre faço tudo, porque não estou a fim de ir para a diretoria. Minha mãe não reclama demais, porque sabe que eu não gosto muito de fazer lição.” Allan Elias, 8 anos, mora em Santo André, SP.

A stylized illustration of Link from The Legend of Zelda: Ocarina of Time riding a red horse. Link is wearing his signature green tunic and hat, and is holding a sword aloft in his right hand. The horse is depicted in a dynamic, rearing pose. In the background, a large, blue, sign-like graphic contains the text "THE LEVEL ENTRADA" in a bold, serif font. The overall style is reminiscent of classic video game art.

The image shows the front cover of the original Nintendo 64 box for 'The Legend of Zelda: Ocarina of Time'. The artwork features a large, stylized red 'Z' with a blue and purple sword (the Master Sword) positioned diagonally across it. The title 'THE LEGEND OF ZELDA' is written in a serif font, with 'ZELDA' being significantly larger and more prominent. Below it, 'OCARINA OF TIME' is written in a smaller, simpler font. The background is a textured, golden-brown color. On the right edge, there is a small 'Nintendo 64' logo and some handwritten text in red ink that says '50 mins' and '100%'. There is also a small, illegible label at the bottom right corner.

NINTENDO 64

3X R\$ 133,00
OU 10x DE R\$ 50,95

OTZMANTZ



2x R\$ 49,50

2x R\$ 49,50

2x R\$ 49,50

3x R\$ 33,00

2x R\$ 49,50

A movie poster for the James Bond film 'Gold'. It features a close-up of Daniel Craig as James Bond, looking intensely at the viewer. The title 'GOLD' is prominently displayed in large, bold, yellow letters. The '007' logo is visible in the bottom right corner.

2x R\$ 39,50



The image shows a close-up of a NASCAR race car, specifically the number 14, with the driver's name "Jimmie" visible. The car is white with blue and red accents. The NASCAR logo is prominently displayed in the foreground, featuring the word "NASCAR" in a stylized font with a checkered flag design.

2x R\$ 49,50



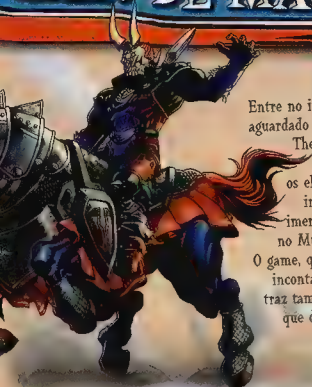
2x R\$ 49,50

INTL SS SOCCER 64
DIDDY KONG RACING
SUPER MARIO 64

2x R\$ 34,50

COMPRA AQUI TODOS OS GAMES DA NINTENDO SEM TIRAR O PÉ DE CASA.

OCARINA OF TIME. SUA PORTA DE CHEIO DE MAGIA E AVENTURA!



Entre no incrível mundo de fantasia, magia e ação, o mundo do game mais aguardado de todos os tempos, a ser lançado exclusivamente para Nintendo 64:

The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Com incríveis 256 megabits de memória, The Legend of Zelda: Ocarina of Time incluirá todos os elementos que fizeram a série Zelda ser amada por gamers no mundo inteiro, de todas as idades: gráficos excelentes, efeitos audio-sonoros imersivos, jogabilidade brilhante e a continuação da saga de Link e Zelda no Mundo de Hyrule, desta vez em ambientes totalmente tridimensionais. O game, que com certeza marcará uma nova era nos video games, apresentará incontáveis horas de jogo, mais de 40 minutos de sequências animadas e traz também surpresas empolgantes, como a inclusão de uma fada guardiã, que defenderá Link sempre que o perigo estiver por perto.



SUPER NINTENDO

3X R\$ 83,00
OU 10x DE R\$ 31,80

GRÁTIS 02 GAMES: KIRBY'S AVANALCHE
E SUPER MARIO WORLD.

NOVO
design



KIRBY SUPER STAR



R\$ 49,00

DONKEY KONG COUNTRY 2



R\$ 49,00

FIFA 98 A CAMINHO DA COPA



R\$ 59,00

GAME BOY COLOR

O GAME BOY que você queria finalmente chegou! GAME BOY COLOR é a versão TOTALMENTE a CORES do portátil mais vendido e popular do mundo, com imagens mais nítidas do que nunca e COMPATÍVEL com TODA sua gigantesca biblioteca de TÍTULOS.

SOB CONSULTA

POKÉMON VERSÃO VERMELHA



R\$ 59,00

POKÉMON VERSÃO AZUL



R\$ 59,00

Os monstros vão invadir a tela de seu Game Boy!! Capture, crie, troque, alimente e torne estes monstros virtuais os seus melhores amigos. Pokémon, a mais nova mania disponível só pela Nintendo!

DONKEY KONG LAND



R\$ 29,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE
AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA
EM SUA CASA

Nintendo

by @gradiente

www.nintendo.com.br



DIRECTSHOPPING

COMPRA PELA INTERNET
www.dshop.com

Pré-Lançamentos

Todos os jogos desta seção têm lançamento previsto para o mês de novembro

Os primeiros jogos do Dreamcast

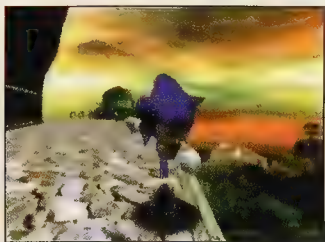
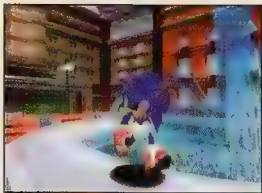
O novo videogame da Sega tem lançamento previsto no Japão para o final deste mês. Confira os jogos mais esperados para a estréia



Sonic Adventures

Corrida/Ação, da Sega, 1 jogador. Lançamento no Japão

Sonic renasce com força total no jogo mais esperado para o novo console, segundo pesquisas da própria Sega. Em sua primeira aventura realmente tridimensional, o porco-espinho enfrenta novamente o vilão Dr. Robotnik. Na América do Sul, o vilão desenterrou Chaos, o clone de Sonic e o fortaleceu com novos cristais. No vídeo exibido pela Sega, dá para ver que a ação é incrivelmente veloz, com gráficos cheios de detalhes e efeitos de luz totalmente inéditos. O game todo tem seis etapas e mais cinco personagens diferentes para você escolher: Knuckles, Tails, Amy Rose, Big e E-102. Cada um deles com uma habilidade única e um final exclusivo também. Os seis heróis são interrelacionados e um sempre aparece na história do outro.



D2

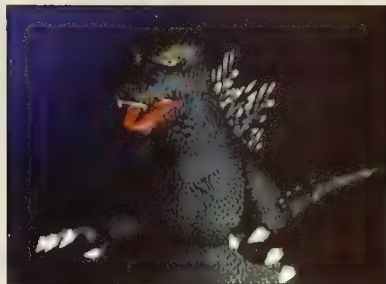
Adventure, da Warp, 1 jogador. Lançamento no Japão

Natal de 1999, Canadá. Laura está num avião e vê um meteorito caindo e homens armados atirando para todos os lados. O avião é atingido pelo meteorito e cai na Terra. No mesmo instante, Laura se vê envolvida na história e tem de descobrir o que está acontecendo. Este é o início de D2, um dos jogos mais esperados deste final de ano. Os gráficos do game são incrivelmente detalhados e prometem cativar os japoneses com imagens perfeitas da natureza. As expressões faciais foram incluídas entre os recursos do jogo, com detalhismo suficiente para indicar ao jogador pistas que desvendem a história. Um jogo que talvez só seja viável para quem sabe o idioma japonês.

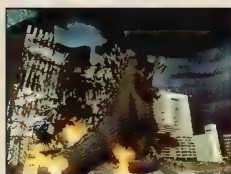
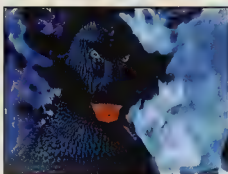


Godzilla Generations

Ação, da Sega, 1 jogador. Lançamento no Japão



O monstro mais famoso do Japão volta aos videogames. O jogo é inspirado no monstrengo japonês e não tem nada a ver com o último filme americano. Você será capaz de destruir vários prédios, ruas e pontes do Japão (incluindo a sede da própria Sega) usando a cauda, o bafo de fogo e os braços do bichão. Enfrentará também velhos inimigos como o Mechagodzilla. Tudo isso com gráficos tridimensionais enormes e de altíssima resolução, rodando em tempo real. Há animações acontecendo a todo momento, como carros passando por debaixo das pernas do monstro e escombros caindo dos prédios. Isso dá uma sensação de realismo incrível. Seu objetivo é destruir tudo: há uma porcentagem de destruição por fase e você deve superá-la para continuar.



Corrida atrás de corrida

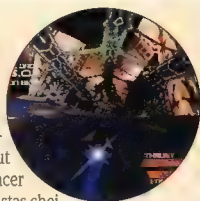
Quando as criadoras de jogos estão preguiçosas, lançam jogos de corrida. Alguns prometem, mas muitos são só caça-niqueis: seja seletivo! Separamos cinco boas promessas neste bloco e há ainda um para o Dreamcast (veja destaque para o novo console)

NINTENDO 64

WipeOut 64

Corrida, da Psygnosis, 1 a 4 jogadores

Muita velocidade e ótimos gráficos neste WipeOut para N64. Você deve vencer seus adversários em sete pistas cheias de obstáculos, mas não é nada fácil. Os rivais não dão moleza, disparam mísseis e usam escudos contra os seus tiros. Os modos de jogo são os tradicionais Championship (campeonato) e Time Trial (corrida contra o relógio). Tudo isso para até quatro jogadores simultâneos.

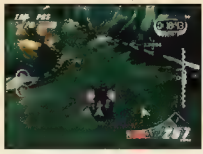


NINTENDO 64

Extreme-G 2

Corrida, da Midway/Probe, 1 a 4 jogadores

Quem ficou alucinado com a velocidade das motocicletas futurísticas de Extreme-G, vai enlouquecer com o segundo jogo. Agora são 35 pistas e dezesseis motos ainda mais velozes. As pistas incluem atalhos, mas você tem de encontrá-los detonando as entradas com as armas. O arsenal mudou, os gráficos têm mais efeitos de luz e a movimentação deve vir melhor, respeitando as leis da física.



NINTENDO 64

Rush 2: Extreme Racing USA

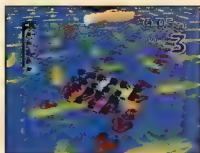
Corrida, da Midway/Atari Games, 1 a 4 jogadores

A sequência de San Francisco Rush leva os pilotos para vários lugares diferentes dos Estados Unidos, como Las Vegas, Manhattan, Los Angeles, Hollywood e até Alcatraz e Honolulu. Você escolhe entre dezesseis novos carros que vão de Hot-Rods (máquinas envenenadas) até caminhões. Os saltos absurdos da versão anterior foram mantidos, mas desta vez há novas acrobacias e elas valem pontos no seu desempenho.

NINTENDO 64

Micro Machines 64

Corrida, da Codemaster, 1 a 4 jogadores



Nova versão de um velho conhecido da turma do Super Nintendo e Playstation. Você dirige carrinhos de brinquedo e corre em pistas feitas em cima da mesa, no chão da sala, no jardim, na cozinha e em outros lugares loucos. Os carrinhos vêm armados com martelos, mísseis e braços mecânicos para ajudar – ou atrapalhar – você. O visual é parecido com o da versão para Playstation, com gráficos multicoloridos, tridimensionais e bonitos. O modo para até quatro pilotos simultâneos é inédito na série.

PLAYSTATION

Supreme GT

Corrida, da Virgin, 1 ou 2 jogadores

Mustang, BMW M3, Acura, Dodge Viper, Porsche 911 e até uma McLaren forram a sua garagem. As provas acontecem todas no Canadá e Estados Unidos, em circuitos bastante conhecidos como o Las Vegas Motor Speedway, Sebring International Raceway, Laguna Seca, entre outros. Você ganha novos carros conforme arrasa nas pistas e ainda pode criar seu próprios automóveis, muito diferentes dos normais, e armazená-los no Memory Card. A produção do game contou com a ajuda de pilotos de verdade, que deram dicas para aumentar o realismo das corridas.



Esporte, RPG e ação

O aguardadíssimo Zelda vem chegando para o Nintendo 64. Superman 64 também promete bastante. Há ainda outros jogos para o Playstation, como Fifa 99, a nova versão de Cool Boarders e Apocalypse. Este jogo merece sua atenção porque vem com o ator Bruce Willis (de Duro de Matar) como protagonista, num game que não é inspirado em filme

NINTENDO 64

Legend of Zelda: Ocarina of Time

RPG, da Nintendo, 1 jogador



Zelda é o mais esperado RPG de todos os tempos para qualquer pessoa que goste do gênero. É uma mistura praticamente perfeita de gráficos, música, ação, sons e tudo mais que um fã de RPG pode querer. O funcionamento da câmera é inteiramente novo e revolucionário. Todos aqueles problemas e dificuldades encontrados em Mario 64 simplesmente não existem aqui. A interatividade é total e Link, o personagem principal, reage a tudo o que está à sua frente:

sobe escadas, escala paredes, acerta objetos com a espada e muito mais. Os gráficos são enormes, com horizonte, pôr-do-sol, amanhecer, chuvas e sombras que aparecem de acordo com a posição da luz. A movimentação é tão perfeita que, se Link estiver segurando sua espada na mão esquerda e tiver de subir uma escada, fará isso apenas com a mão direita. Tudo leva a crer que será o jogo dos sonhos de qualquer fã.



PLAYSTATION

Fifa 99

Futebol, da Electronic Arts, 1 ou 2 jogadores

Com o fim da Copa do Mundo, a Electronic Arts trouxe de volta os clubes e todos os outros países para o game. São mais de 250 equipes de todo o mundo e vinte estádios iguaizinhos aos de verdade. Você poderá também jogar na Superliga Européia e até criar uma liga própria. O jogo está chegando mais bonito, com gráficos em três dimensões mais bem cuidados e um realismo maior. A movimentação dos jogadores está mais rápida e mais próxima dos jogos reais. Resta ver se não haverá piora da reprodução das imagens em razão disso.

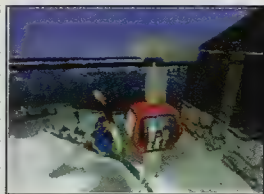


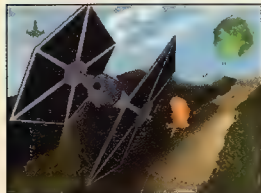
PLAYSTATION

Cool Boarders 3

Esporte/Surfe na neve da UEP System, 1 ou 2 jogadores

O melhor jogo de Snowboarding de todos os tempos está de volta. Jogamos uma versão incompleta em maio, que tinha um visual melhor que o do segundo game, com um capricho maior também na jogabilidade. São treze atletas e um desafio altíssimo nas pistas com muitos saltos, barrancos e obstáculos. Os criadores tentaram aumentar a diversão diminuindo o realismo dos movimentos. As manobras ficaram mais radicais, com muitos malabarismos e quase alcançam a estratosfera.



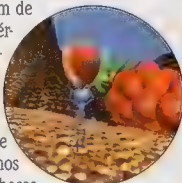
NINTENDO 64**Star Wars: Rogue Squadron****Nave, da LucasArts, 1 a 4 jogadores.**

Não se engane: este jogo não é uma continuação de Star Wars: Shadows of the Empire, também do Nintendo 64. Desta vez, a equipe da LucasArts fez um jogo de nave, com batalhas acontecendo na superfície de planetas como Tatooine e outros dos filmes. Os cenários são tridimensionais, com muitos efeitos

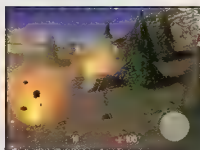
especiais e as fases são enormes. São três modos de jogo: Search and Destroy (caçar e destruir), Reconnaissance (recuperar informações dos inimigos) e Rescue Missions (resgatar seus aliados das mãos do Império).

**PLAYSTATION****A Bug's Life****Ação/Aventura, da Travellers Tales, 1 jogador**

Um jogo feito em cima de um filme da Pixar (produtora de Toy Story) que ainda está para estrear. Você controla a formiga Flik e tem de ajudá-la a se livrar de um exército de gafanhotos. São quinze níveis cheios de animais, insetos e flores, todos em três dimensões. Ao longo do game seu personagem deve buscar a ajuda de outros bichos e resolver muitos quebra-cabeças.

**NINTENDO 64****Superman 64****Ação, da Titus, 1 a 4 jogadores**

O Homem-de-Aço chega com tudo neste jogo, com visual inspirado no novo desenho animado. Pela primeira vez em um game, o Super-Homem vem com visão de raio-X e de calor, voo, supersopro entre outros poderes. Você tem de ajudar Clark Kent a salvar Lois Lane e o mundo das mãos do vilão Lex Luthor. Para variar, ele quer controlar a cidade de Metrópolis inteira. Antes de enfrentar Luthor, o herói encara Darkseid, Bizarro, Brainiac e outros inimigos. São dezesseis missões para saciar a fome dos fãs. O modo para quatro jogadores será original, com todo mundo pilotando naves voadoras nos céus de Metrópolis.

**PLAYSTATION****Army Men****Ação, da 3DO Studios, 1 ou 2 jogadores.**

Game originalíssimo da empresa 3DO, que agora produz apenas jogos e não fabrica mais o console. Você controla aqueles soldadinhos verdes de plástico, com os quais todo mundo já brincou na infância. Suas missões são variadas: resgatar amigos, invadir as bases inimigas, acabar com o exército rival entre outras. Você coleta armas nos cenários para aumentar seu poder de fogo, além de veículos como Jeeps, caminhões e tanques.

PLAYSTATION

Colony Wars: Vengeance

Ação/Naves, da Psygnosis, 1 ou 2 jogadores.

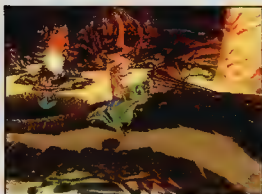


Quem já jogou Colony Wars vai se surpreender com esta nova versão. O jogo está muito mais longo e cheio de novidades. A aventura começa cem anos após o Colony Wars anterior. São, no total, dezenove fases com ação ininterrupta e quatro naves para você escolher e ir equipando durante o game. Os veículos têm muitos itens diferentes e possuem escudos, armas e controles bastante variados. Visualmente o jogo é mais caprichado que o primeiro, com efeitos de luzes e neons nos cenários espaciais.

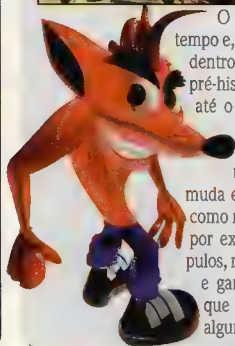
PLAYSTATION

Crash Bandicoot: Warped

Ação, da Sony, 1 jogador.



O mascote da Sony volta a dar o ar de sua graça com novos movimentos, uma história inédita e maneiras diferentes de jogar.

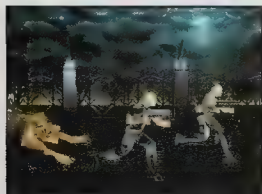


O bichão agora viaja no tempo e, pela primeira vez, sai de dentro da floresta. Ele visita a pré-história, a era medieval e até o continente perdido de Atlântida. Em todas essas eras, o jeito de controlar o personagem muda e surgem novos desafios como montar um tiranossauro, por exemplo. Crash dá superpulos, nada, pilota avião e jetski e ganhou uma irmã, Coco, que você pode controlar em algumas fases.

PLAYSTATION

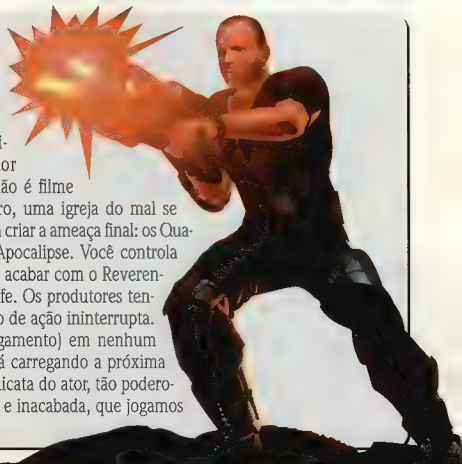
Apocalypse

Ação, da Activision, 1 ou 2 jogadores



Novidade: o primeiro jogo do ator Bruce Willis que não é filme adaptado. No futuro, uma igreja do mal se une a cientistas para criar a ameaça final: os Quatro Cavaleiros do Apocalipse. Você controla Bruce Willis e deve acabar com o Reverendo, o diabólico chefe. Os produtores tentaram criar um jogo de ação ininterrupta.

É apenas tiro para todos os lados, sem Loadings (carregamento) em nenhum momento: enquanto você está jogando, o console já está carregando a próxima etapa. Jogando a dois, o segundo personagem é uma duplicata do ator, tão poderoso quanto ele. Apesar desses ineditismos, a versão inicial e inacabada, que jogamos em maio, não valia os seus trocados.



LARA ARRASA EM TOMB

- ★ É o game mais bonito da série
- ★ Lara Croft está numa guerra de engenharia genética provocada por um misterioso meteoro
- ★ Você verá aqui uma das fases de Tomb Raider 3, entregue com exclusividade no Brasil a Ação Games pela Eidos



As roupas de Lara estão encolhendo conforme ela se torna mais e mais famosa. O decote agora é delirante

Por Ivan Cordon e Paulo Montoia

Tomb Raider 3 está demais! Ação Games teve acesso exclusivo no Brasil ao CD demo da Eidos e podemos garantir: o jogo está animal, bonito como nunca se viu. Lara vasculha florestas, prédios e uma base militar secreta. A variedade de inimigos promete ser muito grande e o clima do jogo ficou ainda mais misterioso.

O demo da Eidos para Playstation traz uma das cinco etapas, a Área 51. É ela que você vai ver aqui, num roteiro incompleto.

Inimigos inteligentes

Os inimigos agora são mais inteligentes e chegam a se esconder de Lara. O visual foi aprimorado, as pessoas e construções parecem mais reais e há incríveis efeitos de luz, transparência, reflexos e sombras. Lara agora se agacha, engatinha e corre para valer, dando mais ação ao game.

Comandos

X - Ação (Atirar, agarrar-se, mexer em alavancas e apertar botões)

- Pular ou nadar
- Sacar e guardar a arma
- Rolar (Pule e aperte para Lara girar no ar)
- R1 - Andar, passo a passo
- R2 - Agachar/Acelerar corrida

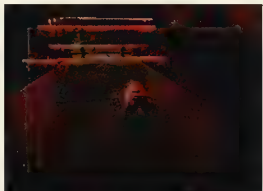
L1 + Direcional - Olhar

L2 - Acionar e jogar o Flare (lanterna)

Start - Pausar

Select - Tela de inventário

TOMB RAIDER 3



Lasers de segurança vermelhos e amarelos infestam a Área 51. É preciso saltá-los ou passar por debaixo

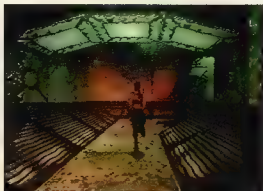
Vá para onde quiser

Tomb Raider 3 não tem uma ordem de fases obrigatória como nas versões anteriores. São cinco etapas. A primeira, na Índia, é a única obrigatória. Depois de zerá-la, você escolhe entre três etapas: Área 51 (a base militar norte-americana no deserto de Nevada), Pacífico Sul ou Londres. Estas quatro fases permanecem abertas e você pode retornar sempre para pegar coisas que não encontrou ou tentar novos caminhos. Só depois de completadas estas quatro fases você tem acesso à última, que acontece na Antártida.

O jogo sai dia 23 deste mês, nos Estados Unidos, apenas para o Playstation. Ainda não foi divulgada a data de lançamento do CD para PC.



Esta é a animação inicial da fase que jogamos. Na Área 51, Lara sofre um acidente, desmaia e é presa



Repare no efeito de luz verde da luminária. É demais! Esta versão explora melhor os recursos do Playstation

Novos movimentos



Ela pode agachar-se e engatinhar



Nossa gata agora sobe grades e paredes. Antes, ela só subia escadas



Lara agora corre e tem uma barra de fôlego, igual a dos mergulhos

O mistério que veio do espaço

No século passado, marinheiros ingleses descobrem um estranho meteoro soterrado e levam consigo quatro objetos que estão junto dele. Apenas um desses marinheiros sobrevive e vira notícia num jornal britânico.

Nos dias de hoje, uma companhia de pesquisa reencontra a rocha misteriosa em uma escavação na Antártida. Ela parece ter a incrível capacidade de alterar genes dos organismos vivos, criando novos seres. Se for confirmada, será uma incrível ferramenta de engenharia genética, de grande interesse para indústrias multinacionais que poderiam se tornar muito ricas e poderosas.

A longa busca

Nas escavações, os pesquisadores encontram o corpo de um homem, uma lápide com seu nome e o do navio. Seguindo essas informações, eles localizam o diário de viagem e preparam-se para ir atrás dos quatro objetos desaparecidos tempos atrás.

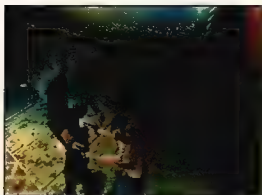
Enquanto isso, na Índia, Lara Croft tenta localizar um desses procurados objetos, sem saber absolutamente nada a respeito da verdadeira história e de quem também está atrás dele. As lendas dizem apenas que em algum lugar sagrado e de muito difícil acesso, esconde-se um artefato de grande poder, reverenciado por tribos há anos.

Um passeio pela Fase Área 51

A fase começa com Lara invadindo a base militar Norte-americana Área 51. Acredita-se que tenha sido criada para pesquisar a existência de naves espaciais e aparece no filme Independence Day. Lara desmaia, é capturada e a fase começa.

O início

Na cela, vá até a janela e pegue o Medkit. Quando o guarda entrar, saia correndo, vá até a sala no fim do corredor e pegue as pistolas.



Com as pistolas, volte ao corredor e acerte o guarda. Aperte este botão e engatinhe pela entrada

Pegue os itens e engatinhe pelo duto de ar condicionado. No fim do pequeno corredor, fique agachado evitando o raio laser. Seguindo para a esquerda, você pega um Medkit e indo para a direita há um corredor grande. No fim do corredor passe engatinhando. Use o L1 e veja se não há guardas.

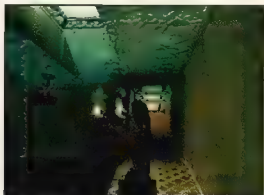


Antes de sair do corredor, observe se o guarda não está por perto. Saia do corredor e acerte-o

Aperte o botão na parede e liberte o prisioneiro. Não o ataque e ele não fará nada contra você.



Entre nesta abertura e evite os tiros da metralhadora no fim do corredor



Passa pela metralhadora e siga pelo corredor. Enfrente o guarda e aperte o botão no final do corredor. Um alçapão se abrirá e você vai escorregar. Enfrente o outro guarda com a arma



Fique saltando de um lado para outro e evite os tiros do guarda. Tome muito cuidado com o último tiro: ele pode tirar até metade da energia de Lara

Procure a arma Shotgun e outros itens nesta tela. Entre na parte central da fase e procure pela abertura nas grades do chão. Faça a volta e encontre o bloco de cor diferente: puxe-o para abrir a passagem.



Faça a volta até encontrar este bloco de cor diferente. Puxe-o para abrir a passagem das grades, que dá acesso à parte interna da Área 51

Pegue os itens nas laterais, desça ao corredor e elimine o guarda. Vá ao fim do corredor e abra a porta; enfrente outro guarda e liberte um prisioneiro.



Após apertar este botão, volte para o corredor e enfrente outro soldado



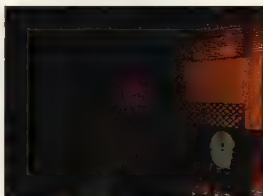
Siga pelo corredor e entre nesta pequena entrada

Vire à esquerda e acabe com o guarda no final do corredor. Aperte o botão e volte para acertar os guardas que estão nas salas no meio do corredor.



Entre na sala da esquerda e aperte este botão para abrir a passagem

Siga pelo corredor, acerte o guarda e, quando chegar à bifurcação, siga pela direita até a sala do foguete.



Acerte o guarda na outra plataforma e pegue o CD de segurança

Volte até a bifurcação e siga pela esquerda, pegue o lança-foguetes e entre na sala.



Atire na metralhadora antes de descer

Coloque o CD no computador para levantar os mísseis e salte na escada. Suba e elimine o guarda. Vá até ele e pegue a chave do Hangar.



Elimine o guarda e procure a chave do Hangar em sua roupa

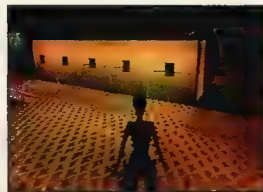
Volte até o foguete e passe pela passagem até achar a porta do Hangar. Entre e elimine o soldado. Desça no caminho do trem e tome cuidado com os trilhos. Vá para a esquerda, suba

nas grades e aperte o botão para chamar o trem. Volte, passe por debaixo dos trilhos e suba no teto do trem.



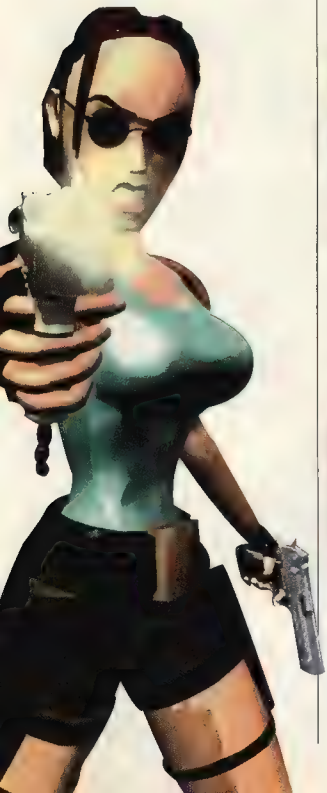
No teto do trem suba nesta passagem e siga pelo corredor de grades

Desça na plataforma e salte por sobre os trilhos. Acerte o guarda antes dele chegar ao fim do corredor. Pegue o lança-mísseis e destrua a metralhadora. Siga pelo corredor evitando os lasers. Entre na próxima sala e acabe com o guarda antes dele acionar o sistema de defesa. Você verá duas plataformas, cada uma com um botão para abrir as portas, que estão ligadas a temporizadores. Faça a sequência rapidamente e entre na sala seguinte.



Nesta sala, aperte todos os botões para abrir a porta da sala com alienígenas

Publicaremos a avaliação do jogo, com nota, quando tivermos acesso à versão final



Heart of Darkness



Ajude Andy a encontrar o seu cachorro, num dos jogos mais bonitos e difíceis do ano

Por Ivan Cordon

Monstros horripilantes, aliados bizarros e muitas dificuldades pela frente. Quem vai enfrentar essa encrenca toda é o garotinho Andy, que vai atrás de seu cachorro desaparecido na dimensão das sombras. Neste lugar cheio de cavernas e grutas, o menino usa seus poderes mágicos para se dar bem. Mas é seu único trunfo, o resto ele resolve na base da coragem mesmo. O desafio é muito difícil e às vezes você vai ficar parado num lugar um tempão antes de encontrar a saída.

Interação total

Os gráficos são sensacionais. Os cenários são uma mistura de desenho animado com muitos efeitos especiais. O personagem interage com quase tudo o que está na tela e pode nadar, dependurar-se e saltar plataformas. O som também é caprichadíssimo e você se sente como se estivesse ao lado de Andy. A jogabilidade é precisa e responde rapidamente aos seus comandos. A dificuldade é grande e exige muita habilidade. Mas você vai gostar.

HEART OF DARKNESS

Playstation, Ação, da Interplay/Tantrum, 1 jogador.

9.5

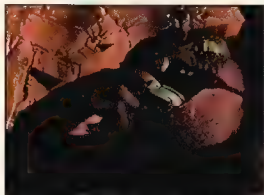
Gráficos, som e jogabilidade excelentes. Boa diversão para quem gosta de jogos bastante difíceis.



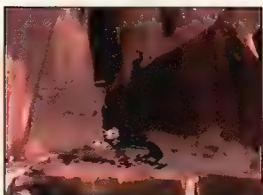
Atire no crânio do dinossauro antes de passar por ele. Veja como sua sombra pode ser perigosa



Nestes bichos que parecem cabras não adianta atirar. Salte sobre eles para evitar seus ataques



Este bicho feio vai comer todo o seu equipamento. Depois deste ponto apenas fuja dos inimigos



Quando um bicho-sombra agarrar você, aperte ← ou → + ■ para se soltar



No lago, procure por esta pedra. Com o seu poder Andy poderá atirar de novo

Comandos

- X - Pular (aperte duas vezes para um pulo duplo)
- - Soltar raio
- Atirar (tiro especial com o poder da pedra)
- - Correr

Spyro, o destemido



Enorme, bonito e bem-feito. Vale a pena!

Por Humberto Martinez

Spyro é o último dragão livre de toda a sua turma. Todos os outros foram aprisionados em carapaças de cristal e o seu objetivo é libertar toda a galera e provar que é um dragão dos bons.

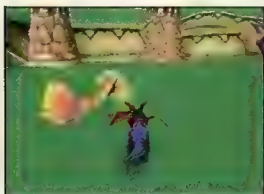
O jogo impressiona logo no início pelo capricho. Os gráficos são um dos melhores dos últimos tempos para Playstation. Os cenários são todos tridimensionais, vastos, sem falhas, claros e com ângulos de visão ajustáveis. A jogabilidade é precisa e permite controlar Spyro sem problemas.

Trinta e quatro fases

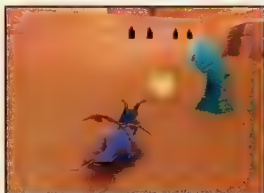
São seis mundos divididos em trinta e quatro fases gigantescas para você se aventurar e salvar seus amigos, recuperar jóias e resgatar os ovos de dragão que foram roubados. A dificuldade está no ponto, nem difícil e nem fácil demais. Para ver o final verdadeiro você precisa completar o game em 100%. Não é muito fácil chegar lá, mas vale a pena.

Comandos

X - Pular
X (no ar) - Planar
■ - Correr/dar cabeçadas
▲ - Fixar a câmera
■ - Bafo de fogo
R1/L1 - Rolar para os lados
R2/L2 - Movimentar a câmera
Select - Ver inventário
Start - Menu de opções



Mate os bichos nas fases para conseguir as borboletas que recarregam sua energia

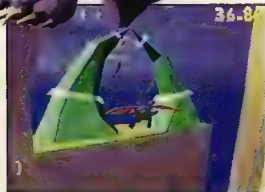


Para recuperar os ovos de dragão, encontre os monstrinhos de geléia e acerte-os com cabeçadas

SPYRO THE DRAGON

Playstation, Ação/Aventura, da Sony, 1 jogador.

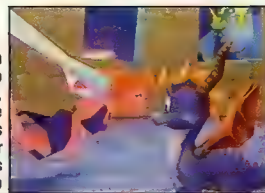
9,7 Ótimos cenários e jogabilidade excelente. Dificuldade no ponto e desafio viciante.



Nas fases de voo, complete as missões pedidas antes do fim do tempo



Procure as chaves escondidas nas fases para poder abrir os baús



Quando ganha o beijinho desta fada, Spyro pode quebrar portas e destruir monstros de aço

Espionagem é...

★ É um dos jogos mais completos já feitos para o console
 ★ Veja um passo-a-passo para chegar ao final
 ★ Atenção: nos Estados Unidos, o game foi recomendado apenas para maiores de 18 anos

Por Humberto Martinez

Metal Gear Solid é um dos melhores do ano. É o quinto jogo da série, que começou no Nintendo 8 Bits. Esta versão ficou impressionante: os gráficos mudam de ângulo conforme a sua posição na tela, o som é perfeito e ajuda você ao longo da história. A jogabilidade é boa e o desafio é difícil, mas diverte muito. Mas a Konami exagerou no realismo, colocando muita violência e até um remédio de venda controlada, o que levou o jogo a ser recomendado apenas a maiores de idade nos States.

Mísseis nucleares

A aventura começa no Alaska, no século 21. O

depósito de armas nucleares norte-americano, na ilha Fox, é ocupado pelo grupo mercenário Fox

Hounds. Liquid Snake, o líder, ameaça lançar mísseis sobre os Estados Unidos em 24 horas. Apenas Solid Snake, um ex-líder Fox Hound, pode salvar o país e resgatar os dois reféns. Seu desempenho final é dado por estatísticas, que mostram quantas vezes você foi localizado, tempo de jogo etc.



Meryl Silverburgh



Solid Snake

**METAL GEAR
SOLID**

Playstation, Ação, da Konami,
1 jogador, 2 CDs japoneses.

9,6

Diversão total.
Jogabilidade e
gráficos perfei-
tos. O som também é muito bom.

**THE BEST OF
AÇÃO GAMES**

Principais itens

Thermal Goggles - Óculos de visão infravermelha.

Night Vision Goggles (NVG) - Óculos de visão noturna.

Mine Detector - Detetor de minas.

Ration - Recupera energia.

Cigarette - Cigarro.

Boxboard - Caixa de disfarce.

Scope - Binóculo eletrônico.

Gas Mask - Máscara de gás.

Card Key - Abre portas com o número correspondente.

Câmera fotográfica (cada foto ocupa dois blocos do Memory Card).

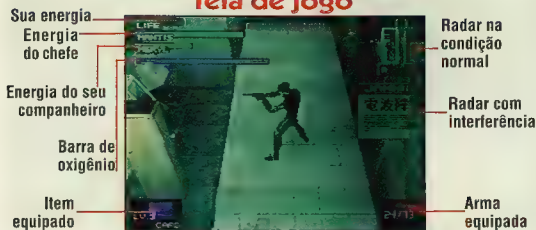
Bandana - Deixa a munição infinita quando em uso (só ganha quando terminar o jogo).

Diazepam - Tranquilizante.

Stealth - Máquina de camuflagem (só ganha quando terminar o jogo pela segunda vez).

Metal Gear Solid

Tela de jogo



Como escapar ou neutralizar os guardas



Esperare o guarda ficar de costas, para passar

Se o soldado virar ou você entrar em seu raio de visão, ele acionará o alarme



Corra até o quadro vermelho zerar. O guarda não vai mais seguir você

Quando o quadro amarelo zerar, o guarda volta a seu posto



- 1 - Aperte e segure para agarrar o guarda
- 2 - Depois de agarrá-lo, fique apertando para tirá-lo de ação
- 3 - Para arrastá-lo continue segurando e use o Direcional

Advertência

Diazepam é um remédio que não pode ser tomado sem acompanhamento médico. Não faça isso em casa, pois esse remédio pode matar. Mesmo no jogo, você pode vencer seus inimigos sem tomá-lo. Ação Games garante.

Comandos

- - Mirar/Atirar
- X - Agachar/Rastejar
- ▲ - Visão em primeira pessoa
- - Ação
- L1 - Equipar/desequipar item

Opções do game

VR Training

Este é o modo de treino, fundamental para se dar bem no jogo. Ao completar o primeiro modo, você abre o seguinte e assim por diante.

Training mode - Chegue ao cristal de saída sem que os guardas o vejam.

Time Attack - Chegue ao cristal de saída sem que os guardas o vejam e dentro do limite de tempo.

Gun Shooting Mode - Elimine todos os guardas, sem que eles o vejam, para fazer aparecer o cristal de saída.

Survival Mission - Complete todas as missões em menos de sete minutos, com pouca munição e eliminando todos os guardas.

Technical Demonstration - Modo de demonstração. O computador mostra como fazer os treinos em menos tempo.

Special

Opção para desativar o seu radar e acessar o álbum com as fotos que você tirou no jogo. Há uma opção que mostra suas missões, em japonês.

Briefing

Veja vídeos sobre a história do jogo, com textos em japonês.

Missão: Salvar os Estados Unidos da catástrofe nuclear

As Docas

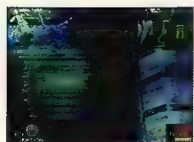


Pegue o Ration na água, rasteje por debaixo dos canos e esconda-se atrás da parede. Quando os soldados se afastarem, corra e esconda-se atrás da empilhadeira até o elevador descer. Corra para dentro dele.

Heliporto

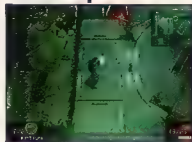


Comunique-se pela frequência 140.96. Use-a para salvar o jogo quando quiser. Suba no heliporto pelo lado esquerdo, espere os faróis se distanciarem, passe no meio e pegue as Chaff Grenades. Entre na sala à frente, jogue uma Chaff e pegue as Stun Grenades.



Pegue a arma Socom dentro do caminhão, use-a para eliminar o guarda que está dormindo perto do caminhão. Jogue uma Chaff Grenade para cegar a câmera e entre pelo duto.

Garagem de Tanque



Na saída do duto, equipe a Socom e acerte os guardas quando eles estiverem de costas. Pegue a munição atrás da escada.



Ao subir a escada, jogue uma Chaff Grenade e siga em frente. Entre no depósito, use outra Chaff e pegue o Thermal Goggles. Vá direto para a garagem, pressione o interruptor amarelo do elevador e vá para o subsolo B1.

Subsolo B1 - Celas



Suba a escada no fim do corredor e entre no duto de ventilação. Siga rastejando até a última grade e aperte ● para descer. Durante a animação você recebe o Card Level 1. Espere até Meryl destrancar a porta para poder sair e assistir mais uma animação.

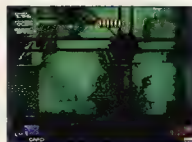


Atire em todos os guardas, pegue os itens e fuja das granadas. Volte ao elevador e desça para o B2.

Subsolo B2 – Depósito



Equipe o Card Level 1 para abrir a sala do meio. Pegue os explosivos C4 e investigue as salas que você conseguir abrir. Exploda a parte azulada da parede usando o C4. Há salas secretas com munições. Vá para a parede depois das salinhas e procure outra parte azulada. Arrombe-a usando o C4 e repita tudo nos corredores à frente.



Acerte Ocerot quando ele parar para falar ou recarregar a arma. Não atire ou encoste nos fios ligados aos explosivos para não matar o refém que está amarrado. Depois de vencê-lo, receba um Disk e o Card Level 2.



Volte e equipe o Card Level 2. Abra a última sala da direita e equipe o Thermal Goggles para enxergar os sensores lasers na sala. Passe rastejando pelos sensores e pegue a metralhadora Fa-Mas. Volte para o elevador e suba de volta à garagem no primeiro andar.



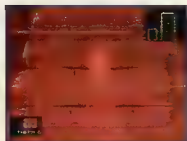
Soldados da Fox Hound



Garagem do Tanque

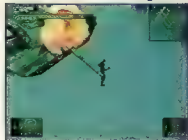


Elimine os guardas, use uma Chaff para a câmera e suba a escada. Equipe o Card Level 2 e abra a primeira e a última sala para encontrar o Cardboard A e o Mine Detector. Aperte Select, ligue na frequência 140.15 e Meryl abrirá um portão na garagem.



Desça para a garagem, equipe o Card Level 2 e abra a sala ao lado do tanque. Elimine o guarda e pegue a Socom Supresser. Depois que Meryl abrir o portão, entre e equipe o Thermal Goggles para ver os sensores. Quando eles subirem, passe andando por baixo, espere o próximo subir e passe. Repita até chegar ao portão. Equipe o Card Level 2 para abri-lo.

Pátio do tanque



Equipe o Mine Detector ou o Thermal Goggles para saber onde há minas. Ao enfrentar o tanque de guerra, use uma Chaff Grenade e aproxime-se dele sem ser atingido. Fique perto dele para evitar os tiros mais potentes, jogue granadas sobre o tanque e fuja dos tiros de metralhadora. Após vencê-lo, você recebe o Card Level 3.

Depósito de Armas Nucleares



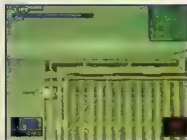
Pegue um Ration no final da escada, volte e passe por debaixo da porta. Não chame a atenção dos guardas. Suba a escada, vá ao elevador e desça para o B1.

Subsolo B1 - Escritório



Entre pela porta à frente do elevador, elimine o guarda e equipe o Card Level 3. Abra umas salas e pegue o lança-mísseis Nikita. Pegue o Ration no banheiro masculino e desça para o B2.

Subsolo B2 - Laboratório



Fique de frente para o chão eletrificado e dispare um míssil. Controle o míssil pelo corredor até ele chegar ao painel da animação. Fazendo isso você desativa a eletricidade. Equipe o Card Level 3, abra a terceira porta e pegue o Gas Mask.

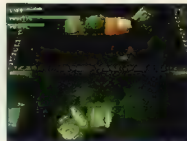


Investigue as salas, siga para a última sala do corredor, use a Chaff Grenade. Não atire no robô-ninja: ataque-o com socos e fuja de seus golpes. Com ele invisível, equipe o Thermal Goggles e acerte-o com muitos socos. Quando ele ficar se teleportando, use uma Chaff Grenade para paralisá-lo e acerte-o. Por fim, ele ficará envolto em uma bola de energia. Use a Socom e acerte-o de longe. Depois de derrotá-lo, você salva o cientista e recebe dele o Card Level 4. Equipe-o e volte pelo mesmo corredor do qual você veio. No final do corredor, abra a sala ao lado do gerador que você destruiu e pegue o Night Vision Goggles (óculos de visão noturna).

Subsolo B1 - Escritório

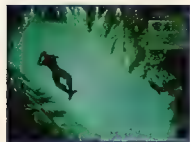


Entre pela porta da frente do elevador, elimine apenas o guarda da esquerda e equipe o Card Level 4 para pegar o Cardboard B na salinha. Fale com o guarda que sobrou e siga-o até o banheiro feminino. Depois da animação você receberá o Card Level 5 e a Pal Key.



Equipe o Card Level 5 e entre pela porta entre o elevador e o banheiro masculino. Investigue a sala. Meryl entra em transe e atira em você. Use uma Stun Grenade para tirá-la de ação. Contra o verdadeiro inimigo, equipe o Thermal Goggles, acerte-o quando ele estiver invisível, agache-se e escape dos móveis. Quando ele for mandar os móveis de volta, levante-se e acerte-o. Faça isso até a energia dele chegar ao meio. Ele controlará Meryl, use a Stun Grenade nela. Use o esquema inicial para vencê-lo, agachando-se para escapar dos móveis e usando o Thermal Goggles quando ele estiver invisível. Depois de derrotá-lo, siga pela passagem que se abriu.

Espionagem É... Metal Gear Solid



Rasteje pelo buraco, jogue uma Stun Grenade nos lobos e equipe o Night Vision Goggles. Nesta caverna há dois buracos: em um você encontrará o item Diazepan e no outro a porta na qual está Meryl. Equipe o Card Level 5 para abrir a porta.

Sniper's Ground 1



Siga os passos de Meryl para não pisar nas minas. Veja a animação e volte até a garagem do tanque. No caminho de volta, tome cuidado na área em que você enfrentou o tanque: há muitas minas e câmeras. Chegando na garagem, desça para o B2.



Equipe o Card Level 5 e abra a sala que faltava. Acione o Thermal Goggles, veja os sensores lasers e passe agachado por eles através do espaço ao lado do barril. Pegue a PSG1 e volte até Meryl.

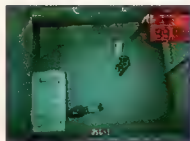


Use um Diazepan (ou não use), equipe a PSG1 e encare a franco-atiradora Wolf. Acerte-a sempre que ela sair do esconderijo. Vencendo-a, siga pelo corredor e você será capturado.

Tortura/Prisão

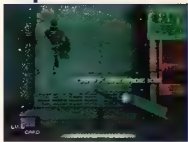


Quando estiver sendo torturado, aperte Select para desistir e você será arrastado para uma cela. Um cientista aparece e entrega a você o Card Level 6, Scarf e Ketchup.



Quando o guarda correr para o banheiro, esconda-se embaixo da cama. Ele volta e abre a cela para investigar. Ataque-o quando estiver de costas. Corra para a sala de tortura e pegue seus itens na caixa. Junto deles há uma bomba. Abra o menu de itens, aperte ● sobre a bomba para jogá-la fora, corra para o elevador e siga para o B2.

Subsolo B2 - Depósito



Volte ao local em que você enfrentou Ocerot e use o C4 para explodir a parede do corredor. Jogue uma Chaff Grenade para confundir as câmeras, equipe o Card Level, abra as salas, encontre munição e uma câmera fotográfica. Volte ao local em que você foi capturado e equipe o Card level 6 para abrir a porta.

Torre 1



Entre e o alarme dispara. Pegue a corda, munições e corra. Elimine os guardas que estão no seu caminho e suba as escadas.



Surge um helicóptero na torre. Desça pela lateral da torre com a corda. Desvie dos tiros e desça apertando o botão X. Na plataforma, acerte os guardas usando a arma PSG1. Corra para a próxima sala e pegue a Stinger Launcher.



Ninja

Torre 2



Desça e veja a escada destruída. Suba de volta e você encontrará o cientista. Continue subindo as escadas e use Chaff Grenades sempre que houver câmeras. Ao chegar no topo da torre o helicóptero reaparece.



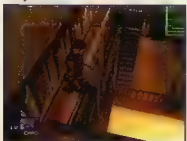
Esconda-se atrás das paredes para evitar os tiros do helicóptero e acerte-o usando a Stinger Launcher quando ele parar de atirar. Derrote-o, volte ao elevador e desça ao 1º andar. Dentro do elevador você enfrenta quatro inimigos invisíveis. Equipe o Thermal Goggles e use a arma Fa-Mas para vencê-los. No 1º andar, equipe o Card level 6 para abrir a porta e use Chaff Grenades nas câmeras.

Sniper's Ground 2



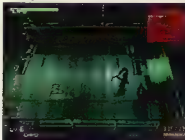
Aqui você enfrenta Wolf novamente. Use um Diaze-pan (ou não use), equipe a PSG1 e acerte-a quando sair de trás das árvores. Depois das animações, equipe o Card Level 6, vasculhe completamente as salas laterais para encontrar munições e itens, entre eles o Cardboard C. Mas tome muito cuidado com as câmeras de segurança espalhadas pelo local. Siga para a sala na extrema esquerda do pátio, jogue uma Chaff Grenade e desça pela escada. Coloque agora o CD 2 no console.

CD 2 - Sala de Função de Metais



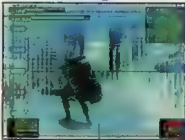
Elimine o primeiro guarda com a Socom. Pegue as munições e siga para a plataforma ao lado. Ande encostado na parede e quando a caixa vier em sua direção, aperte X para abaixar. Na outra plataforma, desça a escada, elimine o guarda e entre pela porta menor. Use uma Chaff Grenade nas câmeras e pegue o Body Armor. Faça o caminho de volta e entre pelo portão.

Poço do Elevador



Siga para a plataforma e acione o painel. Na descida do elevador, acabe com os guardas que aparecem. Ao chegar, use uma Chaff Grenade, corra para a próxima plataforma e acione o painel. Não tente pegar os itens, pois esta área está minada. Equipe o Card Level 6 e abra o portão.

Sala Congelada



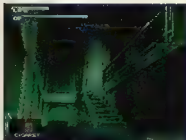
Surge o chefe Raven. Esconda-se atrás dos containers e evite as rajadas. Acerte-o usando a Stinger Launcher ou a Nikita, sempre que o pegar desprevenido. Depois de vencê-lo, equipe o Card Level 7 que acabou de ganhar e vá até a próxima porta.

Corredor

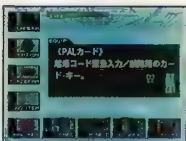


Use duas Chaff Grenades para cegar as muitas câmeras que estão neste corredor, equipe o Card Level 7 e vá para a porta.

Metal Gear Rex



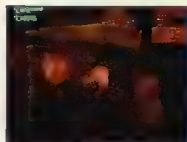
Suba todas as escadas até chegar à sala de controle, veja a animação. Volte pelo mesmo caminho e, na entrada desta fase, siga à esquerda, use uma Chaff Grenade e vá para a água. Procure a Pal Key que caiu na água. Se você encontrar um item chamado "Bomb", abra o menu de itens e aperte ● sobre a bomba para descartá-la. Volte à sala de controle.



Na sala de controle, jogue uma Chaff Grenade, equipe a Pal Key e mexa nos controles do primeiro computador. Volte à Sala Congelada, equipe a Pal Key e espere-a ficar totalmente azul. Volte à sala de controle e use-a no segundo computador. Retorne à sala de fundição de metais, equipe a Pal Key e espere-a ficar vermelha. Volte à sala de controle e use-a no último computador. Ao acioná-lo, a porta se fecha e a sala se enche de gás. Aperte select e ligue na frequência do cientista que é 141.12. Ele abre a porta para você, saia e siga Liquid Snake em sua tentativa de fuga.



Contra Metal Gear Rex, use a Chaff Grenade para que ele não dispare mísseis. Equipe a Stinger Launcher e atire em seu ombro esquerdo. Repita até derrotá-lo. Surge uma animação e você o enfrenta novamente. Fique mais ou menos próximo dele para evitar os mísseis e atire com a Stinger Launcher em sua boca.



Depois de eliminar a Metal Gear Rex, você enfrenta Liquid Snake numa luta corpo-a-corpo. Dê socos e chutes sem cair da plataforma. Derrote-o antes do tempo acabar.

A perseguição



Pegue o Ration e siga pela porta, fuja dos guardas, pegue outro Ration e entre no carro. Use a metralhadora para explodir os barris. Na fuga, elimine os guardas, acerte o maior número de tiros possíveis em Liquid Snake. Agora é só curtir a animação final do game e ver o seu desempenho.

Ferocidade total em Cardinal Syn

Combates medievais, num jogo sanguinário

Por Antonio Saraiva

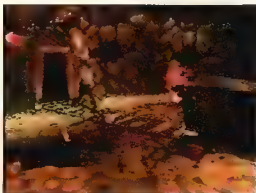
Humanos e monstros se enfrentam em combates cruéis, em plena Idade Média. Os guerreiros não têm dó uns dos outros e as espadas são mortais. Cardynal Syn é tão bom e bonito, quanto sanguinário. Por isso mesmo, nos Estados Unidos, o jogo saiu recomendado para jogadores com mais de 18 anos.

A qualidade visual do game é espantosa. Os cenários mudam de posição conforme a luta acontece, há efeitos de luz animalescos e a movimentação é muito real. Já a jogabilidade exige muito treino, pois muitos comandos são complicados e difíceis de executar. O jogo traz oito personagens selecionáveis e dez secretos habitáveis, por enquanto, com Game-shark (veja na seção de dicas). Cada personagem secreto tem seu próprio estágio e cenário.

Variedade de modos

Cardinal Syn traz muitas opções:

- Tournament** - Escolha os personagens e lute contra todos os outros.
- 2 Player Versus** - Lute com qualquer personagem contra um amigo.
- Survival** - Vença o maior número de inimigos possível com apenas uma barra de energia.
- Team Mode** - Lutas entre grupos de quatro guerreiros.
- Training** - Treine os golpes e movimentos de seus lutadores.



O cenário interage na ação e pode ajudar ou prejudicar você



Aperte os botões R1 + ■ quando o inimigo cair e acerte-o no chão



Este é o cenário secreto da Syn

Comandos

Botão L2 - Correr	Botão ▾ - Ataque médio
Botão R1 - Pular	Botão ◉ - Defesa
Botão ▲ - Ataque alto	Botões ◀ + ● - Contra-atacar
Botão X - Ataque baixo	Botão L1 - Empurrar



Este mapa indica as próximas lutas

CARDINAL SYN

Playstation, Luta, da 989 Studios, 1 ou 2 jogadores.

8,7

Gráficos e som ótimos. Os comandos são difíceis de aprender e o jogo é muito violento.

Vença o inimigo com apenas um golpe

Alguns combos têm movimentos (mostrados entre parênteses) que permitem uma sequência para vencer seu adversário com apenas um golpe. O ataque é poderoso e pode cortar partes do corpo de seus rivais. Mas o golpe só funciona se você estiver jogando nos assaltos dois, três ou final.

Mongoro

Movimentos especiais

Midsection Swipe - ◀ + ■

High/Low Swipe - ◀ + ▲, ▲

Headbutt/Midsection Swipe -

→ + ▲, ■

Rising Juggle Swipe - ↑ + ▲, ■

Projectile - ↓ + X

Magia - ◀ + X

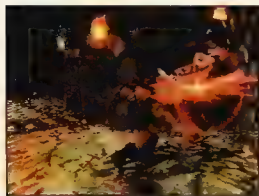
Golpe final

→ + ■, ▲, ■, ■ (→ + ■)

McKrieg

Movimentos especiais

Gold Digger - ◀ + X, X



Miner Headache - → + X, ■

Twisting Backlash - ◀ + ■, ■

Projectile - ↑, ↑ + R2

Golpes finais

▲, ▲, ▲, ■ (→ + ■)

→ + ■, ▲, ▲, ■ (→ + ■)

Vanguard

Movimentos especiais

Round Table - ◀ + X, ◀ + X, ◀ + X, ◀ + X

Royal Thrust - → + ▲

The Knighting - ◀ + ▲

Projectile - → + R1

Magia - ◀ + ▲

Golpes finais

▲, ■, ■, ■ (◀ + ■)

→ + X, ■, ■, ■ (◀ + ■)

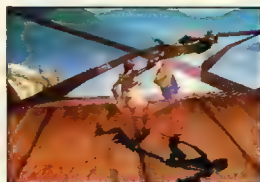
→ + ■, ■, ■, ■ (◀ + ■)

Orion

Movimentos especiais

Lethal Cartwheel - ◀ + ▲

Queen of Hearts - ↑ + ■, X, X



Juggle Slice - ◀ + ■, X

Slice Down/Up - ↑ + ▲, X

Projectile - ↓ ↓ + ▲

Golpes finais

→ + ■, → + ▲, ■, ■ (→ + X)

→ + ▲, → + ▲, ■, ■ (→ + X)

Nephra

Movimentos especiais

Pyramid - ◀ + ■, X

High Glyphics - ◀ + ▲, X

Two-Hit Slice - ◀ + X, ▲

Projectile - ↓ ↓ + R1

Magia - ◀ ◀ + R2

Golpe final

■, ▲, ■, ■ (◀ + ■)

Hecklar

Movimentos especiais

The Jig - ◀ + ■, ■

Tumbling Act - ◀ + ■, X

Jumping Jester - ◀ + ▲, esquerda + ▲

Leapin' Lizards - → + ▲

Top Down Slice - ◀ + X, X

Jumping Jacks - ↑ + ▲, ▲

Jumping Downward Slash - ↓ + ▲, ▲

Projectile - ↑ ↑ + R1

Magia - → → + ■

Golpes finais

▲, ▲, ▲, X, ↓ + ▲, ▲ (↑ + ▲)

■, ■, ■, ▲, → + ■ (↑ + ▲)

→ + X, ■, ■, ▲, → + ■ (↑ + ▲)

Vodu

Movimentos especiais

Talisman - ↓ + X

Voodoo Spirit - → + ▲, ▲

Projectile 1 - ◀ + R1

Projectile 2 - ↓ ↓ + R2

Magia 1 - → + X, ▲

Magia 2 - ↑ + ▲, ▲

Magia 3 - ↓ + ▲, ▲

Black Magia - → → + R1

Golpes finais

▲, ■, ■, ■, ◀ + ■ (↑ + X)

■, ■, ■, ▲, ◀ + ■ (↑ + X)

→ + X, ■, ■, ▲, ◀ + ■ (↑ + X)

Bimorphia

Movimentos especiais

Split Personality - ◀ + ■, ■

Dual Shock - ◀ + X, ▲

Low Blow Combo - → + ■, X

Projectile 1 - → → + ■

Projectile 2 - → → + X

Magia - ↓ ↓ + ■ + X

Golpes finais

■, ▲, ■, ■, (◀ + ■)

→ + ▲, ▲, ■, ■ (◀ + ■)

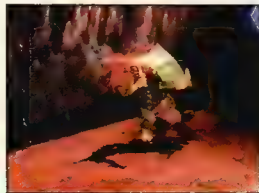
Finkster

Movimentos especiais

Bowl You Over - → + X

Thief Dance - → + ■, ■

Cutthroat - ◀ + ■, ▲



Stealth Elf - ◀ + ▲, ▲

Projectile - ↑ ↑ + ▲

Magia - ↑ ↑ + ■

Golpes finais

■, ■, ■, ■, ◀ + ■, ◀ + ■ (→ + ■)

■, ■, ■, ■, ◀ + ■, ◀ + ■ (→ + ■)

→ + ▲, ■, ■, ■, ◀ + ■, ◀ + ■ (→ + ■)

◀ + X, ■, ■, ■, ◀ + ■, ◀ + ■ (→ + ■)

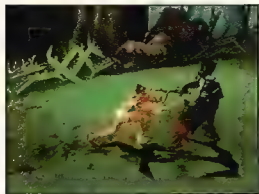
Juni

Movimentos especiais

Juniper's Bloom - → + ■, ▲

Flip - ↑ + ▲

Flop - ← + ▲



Fairy Tale - ↓ + ▲, X

Fairy Spin - ← + ■, ▲

Projectile - ←← + R2

Magia - ↑↑ + ▲

Golpes finais

■, ■, ■, ■, → + ■, → + ■ (← + ■)
→ + ▲, ■, ■, ■, → + ■, → + ■ (← + ■)

Stygian

Movimentos especiais

Row Your Bones - ■ + X

Bag of Bones - ← + ■, X

Throat Slash - ← + ■

High-Low Slash - → + ■, X

Rolling Double Slash - ← + X, X, ■

Fetch thd Bones - →→ + ■

Magia - ↓↓ + ▲

Golpes finais

▲, ▲, ▲ (← + X)

■, ▲, ▲ (← + X)

Plague

Movimentos especiais

Dead Dancing - ← + ▲

Low-High Smash - ↑ + X, ▲

Rising Five-Hit Annihilation - ← + X, ▲, ▲, ▲

Backward Rising Smash - ← + ■

Double Jeopardy - → + ■, X

Projectile - ↓ + ■

Magia - ↑↑ + ▲ + R1

Golpes finais

▲, ▲, ▲ (← + ▲)

■, ▲, ▲ (← + ▲)

Mestres finais

Syn

Movimentos especiais

Ataque 1 - → + X

Ataque 2 - → + ▲

Ataque 3 - ← + ▲, ▲

Ataque 4 - ← + ■

Projectile - →→ + R1

Magia - ↓↓ + ▲

Golpe final

■, ■, ■, ■, ↓ + ▲

Kron

Movimentos especiais

Voar - R1 (fique apertando para permanecer no ar)

Ataque 1 - ■ + R1

Ataque 2 - No ar, → + ■

Ataque 3 - No ar, → + ▲

Ataque 4 - No ar, → + X

Ataque 5 - No ar, ↓ + X

Ataque 6 - No ar, ← + ■

Projectile - → + ▲

Golpe final

▲, (→ + ▲)

Personagens secretos

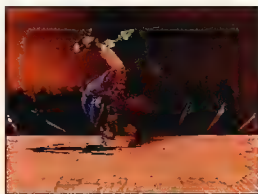
Kahn

Movimentos especiais

Shishkabob - → + ■, ■

Midsection Swipe - ■ + X

Uppercut, Midsection Swipe - ↑ + ▲, ■



Magia - →→ + ▲

Pilgrimage and Slaughter - ↓ + ▲, ■

Projectile - → + ▲

Golpe final

■, ▲, ■, ■ (← + ▲)

Redemptor

Movimentos especiais

Falling Angel - ← + X, X

Pansy - esquerda + ▲, ▲

Redemption - ↑ + ▲, X

Projectile - ↑, ↑ + R2

Magia - ↑, ↑ + X

Golpes finais

▲, ■, ■, ■ (← + X)

← + ■, ■, ■, ■ (← + X)

Moloch

Movimentos especiais

Cold Blooded - ↑ + ▲

Lizarda Lunge - ← + ▲

Projectile - →→ + ▲

Golpes finais

→ + ■, ▲, ▲, ■ (↑ + ■)

→ + ▲, ▲, ▲, ■ (↑ + ■)

Mongwan

Movimentos especiais

Chop Suey - ← + ■, X

Idol Worship - → + X, ▲

3-hit Slash - ↑ + ■, X, X

2-hit Cartwheel Slash - ← + ▲

Projectile - ↑↑ + R1

Magia - ↑↑ + R2

Golpes finais

→ + ■, → + ▲, ■, ■ (→ + ▲)

→ + ▲, → + ▲, ■, ■ (→ + ▲)



Cace aliens em Contra

Extraterrestres querem conquistar a floresta Amazônica

Por Humberto Martinez

Os alienígenas estão invadindo a floresta Amazônica e cabe a Ray evitar isso sozinho. Contra é um game clássico, que volta na melhor de suas versões. A primeira fase lembra bastante os jogos antigos, mas as semelhanças param por aí. Da segunda etapa em diante você entra em um mundo totalmente tridimensional, com cenários amplos e muito legais. O ângulo de visão muda dependendo da fase: pode ser em terceira pessoa ou por cima da cabeça do personagem.

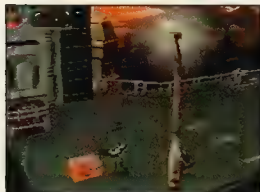
Jogo difícil

Não adianta só sair atirando feito um louco. Ao longo das dez fases, você também tem de resolver quebra-cabeças, procurar por interruptores para abrir portas, destruir geradores, entre outras tarefas. Para você se dar bem existem vários movimentos novos e uma jogabilidade ótima. O único problema é que a dificuldade, às vezes, é grande demais.

Mas a diversão é certa para quem já conhece os outros Contra.

HE CONTRA ADVENTURE
Playstation, Ação, da Konami, 1 jogador.

90 Ação do começo ao fim. Bons gráficos, jogabilidade precisa e sons que dão realismo.



Atire nas caixas amarelas ou nas naves para ganhar armas ou vidas



Use os mísseis teleguiados para matar facilmente os chefes do trem



No Basic Training você aprende a usar os comandos no game



Segure R1, pule para os lados para fugir dos ataques e contra-atacar ao mesmo tempo



Destrúa estes cubos para desativar portas com campo de força



Comandos

- ▲ - Superbomba
- - Atirar
- - Selecionar armas
- X - Pular
- L1 - Olhar para cima
- L2 - Olhar para baixo
- R1 - Aperte-o e segure para andar de lado
- R2 - Agachar-se
- Select - Girar 180°

Dezaemon 3D

Inimigos atacam sua nave por todos os lados. É pura ação!

Por Odair Braz Junior

Um inferno espacial aguarda os aficionados por jogos de nave neste cartucho. O desafio é alto: graças aos cenários tridimensionais, os inimigos aparecem por baixo, por cima e dá para acertar uma nave que está muito abaixo da sua. Há ainda o Edit Mode, que permite fazer seu próprio jogo desde os cenários até o tipo de arma que seus inimigos disparam. Mas está tudo em japonês. A jogabilidade precisa e efeitos sonoros bons completam a diversão.

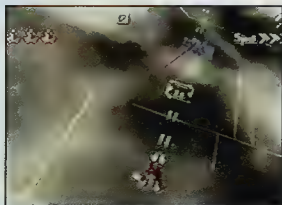
Ao ataque

Sua nave tem dois sistemas de tiros: um normalzinho (botão A), que dispara na sequência e o de mira automática (botão B) que trava assim que você passa sobre o inimigo, af é mandar bala. Alguns oponentes só podem ser destruídos assim. Há ainda o modo Usagi. Parece desenho animado infantil, é todo colorido e cheio de bichos.

Comandos

A - Tiro sequencial Z - Turbo
B - Tiro com mira R - Bomba

Os disparos



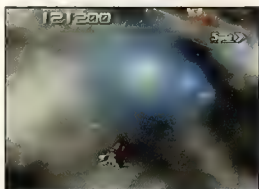
Este é o tiro normal. É só apertar A



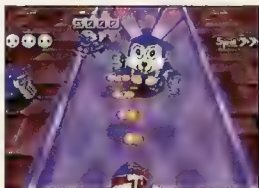
Este é o tiro com mira automática. Sobrevoe o inimigo e aperte B



Contra os chefes use a mira automática. Ela trava direto no ponto fraco



Contra muitos inimigos dispare a bomba apertando R e destrua tudo de uma vez



O modo Usagi parece desenho animado. Mas é bem difícil



Pegue as cápsulas flutuando no espaço. Você ganha escudos com este



Você pode explodir naves que estão muito abaixo usando o tiro com mira



Este é o Edit Mode: aqui dá para criar um novo jogo

DEZAEEMON 3D

Nintendo 64, Ação/Nave, da Athena, 1 jogador. Cartucho japonês.

8,7 Ótima diversão com gráficos, jogabilidade e sons muito bons.

Iggy's é esquisito mas legal

Corridas malucas com bolinhas loucas

Por Odair Braz Junior

Um game estranho, cheio de bolinhas que apostam corrida em cenários muito loucos e coloridos. Em Iggy's Reckin' Balls você escolhe uma das bolas com rosto, uma das dez pistas e sai em disparada para chegar na frente dos outros. Os trajetos são todos quebrados, com Loopings iguais aos das montanhas-russas e, na maior parte do tempo, você terá de saltar de uma plataforma baixa para uma mais alta. Há quatro modos de jogo: Race (competição normal), Battle (vença os adversários num mata-mata), Time Trial (complete a volta no menor tempo possível) e Mix Up (misture várias pistas diferentes e crie uma nova).

Treine muito

Os gráficos são legais e muito bem feitos. Eles são todos tridimensionais, enormes e cheios de cores fortes. A jogabilidade é boa e responde bem aos seus comandos. Mesmo assim é bom treinar antes para ganhar agilidade na mão e ficar rapidinho. O jogo traz músicas eletrônicas que combinam totalmente com o desafio. Mas pode ir se preparando: no nível de dificuldade mais alto, a vitória é difícil.

IGGY'S RECKIN' BALLS

Nintendo 64, Corrida, 1 a 4 jogadores.

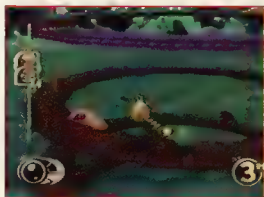
9.1 Diversão total com ótimos gráficos, som e jogabilidade.



No modo Time Trial há um recorde indicado na tela (no alto, à direita). Faça melhor usando a supervelocidade



Atenção nas plataformas: a bolinha não gruda em todos os lugares. Use estas partes com cores diferentes para subir



Agarre os rivais que estão na sua frente



Use o botão Z para acionar itens como este da supervelocidade



Jogando em duas pessoas a tela se divide, os gráficos continuam bons e a velocidade também



As cores dentro do símbolo (embaixo, à esquerda) indicam seus itens

Comandos

- Andar para a frente
- ← Andar para trás
- A - Pular
- B e R - Soltar o gancho para subir
- A ↓ - Descer plataforma
- A ↑ - Sobir plataforma
- Z - Utilizar item



Pneus voam em Nascar 99

Acidentes espetaculares com os carrões americanos



Por Roberto Sadovski
e Odair Braz Junior

Que tal competir no campeonato mais veloz do mundo? Essa é a proposta de Nascar 99, um jogo com velocidade alucinante. As provas acontecem em pistas ovais (com exceção de dois circuitos) com carros que chegam a 300 km/h. Você escolhe entre os 31 pilotos que são ídolos nos Estados Unidos.

Realismo total

Nascar 99 é de um realismo espantoso. Os gráficos superam qualquer versão para Playstation e a jogabilidade é boa. O desafio é alto: a velocidade é tão grande que multiplica a emoção e qualquer erro pode destruir o carro. O acerto da máquina é essencial para uma boa performance. São três os modos de jogo: Quick Race (corrida curta), Single Race (corra apenas uma prova) e Championship (campeonato completo). As pistas são fiéis às verdadeiras e todas têm suas particularidades. Agora é só apertar bem os cintos, ter atenção máxima e rezar muito para não se espatifar nos muros.

NASCAR 99

Nintendo 64, Corrida, da Electronic Arts, 1 a 4 jogadores.

9.0 Diversão alucinante. Ótimos sons, gráficos e jogabilidade.



Se você bater no muro ou em outro carro pode perder um pneu



Solte o acelerador e volte ao traçado certo. Evite frear num circuito oval



Jogar em dupla é muito emocionante e a qualidade gráfica é a mesma



Se você vencer, o piloto sai do carro e vai para a galera na maior alegria

Marca a diferença da volta anterior para a atual

Sua posição
Número de voltas
Tempo da volta atual
Melhor volta

Tela de jogo



Mapa da pista, com a sua localização

Velocímetro

Marcador de combustível

Marcha

Transmissão automática ou manual (selecione os itens aqui e ajuste nas barras à direita)

Velocidade final

Aceleração

Dirigibilidade

Tela de acerto do carro



Aerofólio traseiro

Sensibilidade do volante

Pressão dos pneus

Velocidade de transmissão de marchas

A distância do seu box com relação à pista



Nos boxes: certifique-se que os riscos vermelhos estão na tela. Senão nada acontece

Tela de Opções

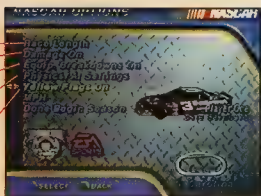
Duração da corrida em voltas

Danos no carro

Comunicação dos boxes

Modo simulador

Bandeira amarela



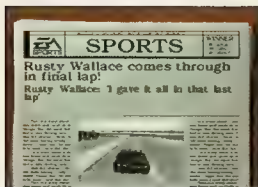
Os acidentes são espetaculares e, dependendo do caso, você fica fora da corrida



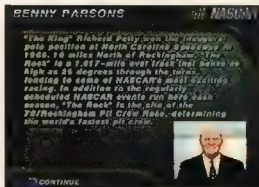
A bandeira amarela indica acidente



A visão de dentro é emocionante!



O jornal conta o que aconteceu



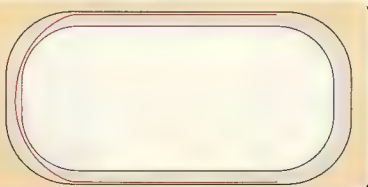
Antes das provas os narradores apresentam a pista. Mas não há som



Feche os rivais e proteja sua posição

Nos circuitos ovais

Faça a curva certa nos ovais: na reta, vá o mais grudado possível do muro. Próximo da curva, solte o acelerador, busque a tangência e volte a acelerar



Siga a faixa preta no chão: ela mostra o melhor traçado da pista

Comandos

- A - Acelerar
- B - Frear
- C↑ ou ↓ - Mudar a visão
- C→ - Limpar a tela
- R - Aumentar marcha
- Z - Diminuir marcha

GT 64 decepçiona

Não pode faltar velocidade num game de corrida. Neste faltou!

Estradas do Japão, EUA e Europa formam os circuitos para as corridas deste GT 64.

Mas o jogo sofre de uma falta de realismo impressionante: é impossível fazer curvas perfeitas, pois o game não respeita as leis da física e a sensação de velocidade é quase nula. Existem os modos Championship (campeonato) e o Modo Battle (para dois jogadores). Os gráficos são bons, mas o som e a jogabilidade não agradarão quem busca a perfeição nas corridas.

Qualquer raspão nas laterais da pista acaba com suas chances de vitória

GT 64
CHAMPIONSHIP EDITION

Nintendo 64, Corrida, da Ocean, 1 a 4 jogadores.

7,5 Gráficos legais, mas a jogabilidade é ruim e o som é fraco.



Nesta tela você pode escolher quais pilotos serão seus adversários

Comandos

Botão A - Acelerar

Botão B - Frear

Botões C ↵ ou C ↑ - Mudar a visão

Botões C ← ou → - Retrovisor

Botão R - Aumentar marcha

Botão Z - Diminuir marcha

Cruis'n World

Rachas malucos ao redor do planeta

Corridas alucinadas em pistas do mundo inteiro.

Com gráficos bonitos e jogabilidade boa, a continuação de Cruis'n USA aposta na diversão. São dois modos de jogo: Cruis'n World (disputas no mundo todo) e o Championship (campeonato normal). Há catorze países, doze carros a escolher e você pode ajustar o Rumble Pak para reagir de maneiras diferentes em batidas mais fortes, mais fracas e largas.

CRUIS'N WORLD

Nintendo 64, Corrida, da Nintendo, 1 a 4 jogadores.

8,6 Muita diversão com gráficos legais, bom som e jogabilidade bastante precisa.



Aperte A repetidas vezes para queimar o chão e ganhar alguns segundos

Comandos

A - Acelerar

B - Frear

R - Aumentar marcha

Z - Diminuir marcha

C ↵ - Turbo

C ↑/C → - Mudar a visão do carro

C ← - Rádio

L - Buzinar

A + B - Derrapar



A Muralha da China está cheia de atalhos legais para você



Aperte o turbo antes de uma rampa, dê cambalhotas e ganhe pontos

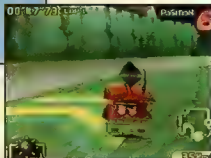
Choro Q

Pé na táboa com carrinhos de brinquedo

Rachas disputados com carrinhos de brinquedo em pistas que lembram muito Mario Kart e Diddy Kong Racing. Nas corridas dá para usar várias armadilhas e itens para atrapaalhar a vida dos adversários. Quando você vence uma disputa pode retirar peças dos carros rivais e colocá-las no seu. Isso faz seu desempenho melhorar bastante. Ainda dá para montar suas próprias pistas com diferentes tipos de terrenos e itens. Os gráficos são legais, a jogabilidade é precisa e jogar com mais três amigos é diversão garantida.



Use e abuse dos especiais para vencer os adversários



Comandos

A - Acelerar
B - Frear
Z - Usar os especiais
R/L - Curvas fechadas
C → - Mostrar velocímetro ou trajeto
C ↓ ou ↑ - Move a câmera

Faça as curvas fechadas usando R ou L para passar sobre as setas de turbo



Há muitos atalhos como este e vale a pena entrar neles

CHORO Q

Nintendo 64, Corrida, da Takara, 1 a 4 jogadores. Cartucho japonês.

8.8

Bons gráficos, jogabilidade a som. Mas a língua japonesa atrapaalha.

Rakuga Kids

Luta para quem está aprendendo a jogar

Este game foi feito para agradar jogadores com 7 anos ou menos, que estão começando agora nos jogos de luta. Os personagens são todos desenhados, como nos livros, e mandam magias com carruagens e elementos dos contos de fadas. As músicas até que são legais e há bons golpes especiais. Mas infelizmente, os comandos dificultam a execução dos ataques, justamente num game que deveria ser mais simples, para conquistar os mais novos.

RAKUGA KIDS

Nintendo 64, Luta, da Konami, 1 ou 2 jogadores. Cartucho japonês.

7.6

Um jogo criativo, com clima infantil, mas com golpes difíceis de executar.



Entre no Practice para treinar golpes e combos antes de se aventurar no History Mode

Comandos

Z - Provocação
A - Soco fraco
B - Chute fraco
C ← - Soco médio
C → - Chute forte
C ↑ - Soco forte
C ↓ - Chute médio
R - Especial



Segure o Direcional para frente ou para trás e aperte R para dar golpes especiais



Aperte soco forte próximo ao adversário para agarrá-lo

Lute com a garotada de Pocket Fighter

- ✱ É um dos melhores jogos do Saturno
- ✱ Inovador, permite usar ou não o cartucho de expansão de memória
- ✱ Todos os golpes desta matéria valem também para o Playstation

Por Humberto Martinez

Depois dos fliperamas e do Playstation, os astros mirins de Pocket Fighter chegam ao console da Sega, sem dever nada aos anteriores: é o mesmo jogo do Playstation, com ótima diversão, resposta precisa dos botões, modos de jogo bastante variados e cheio de situações engraçadas.

Ótima inovação

Este jogo é o primeiro compatível com o cartucho de expansão de memória da Sega que roda sem ele. Ou seja, quem não tem o cartucho pode jogar também. As lutas ficam um pouco menos velozes e alguns efeitos sonoros somem, mas é só. Não percebemos outros resultados que comprometam a sua diversão.

Recursos nas lutas

São os mesmos da versão Playstation:
Flash Combos - Seu lutador se transforma e acerta vários golpes encadeados de uma vez só.

Ataques Especiais - Tiram muita energia dos rivais. Para acioná-los, pegue todas as jóias (rubis, diamantes etc) que aparecerem. Quanto mais jóias, mais fortes os golpes.

Modos de Luta

Arcade Battle - Modo fliperama. Escolha um personagem e encare quem aparecer pela frente.

Running Battle - Enfrente onze rivais na sequência com apenas uma barra de energia.

Free Battle - Você e um rival em lutas isoladas.

Training - Modo para treinar.

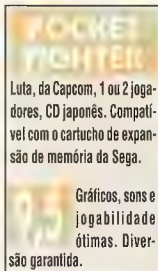
Legendas de golpes

Letra S = Soco - Use o botão A

Letra C = Chute - Use o botão B

Letra E = Ataque Especial
Use o botão C

Provocação - Aperte o botão X

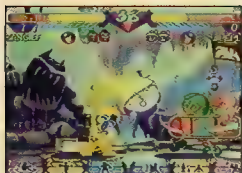


Luta, da Capcom, 1 ou 2 jogadores, CD japonês. Compatível com o cartucho de expansão de memória da Sega.

Gráficos, sons e jogabilidade ótimos. Diversão garantida.



Ataques Especiais



Basta apertar o botão C. Use-o o mais próximo possível do rival. São indicados na matéria com a letra E

Flash Combos



Seu personagem encadeia golpes combinados e poderosos. Confira agora todos eles:

Botão A = Soco Botão B = Chute

AAAA	AABA	ABBA	ABBB
AAAB	ABAB	AABB	ABAA

Suas Opções

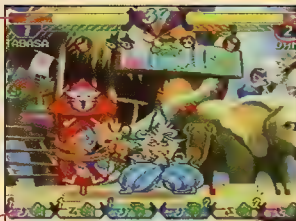


- Difficulty** - Dificuldade das lutas (1 a 8)
- Damage Level** - Força dos golpes (1 a 4)
- Game Speed** - Velocidades das lutas, de Free (livre) até Max (ultrarrápido)
- Time Count** - Tempo das lutas, de Slow (devagar) até infinito
- Round CPU** - 1, 3 ou 5 assaltos nas lutas contra o computador
- Round Vs** - 1, 3 ou 5 assaltos contra um amigo
- Screen Mode** - Escolha os cenários do Saturno ou do Arcade
- Sound Mode** - Estéreo/Mono
- RAM Mode** - Indica o uso do cartucho de 4 Megabytes de memória RAM

TELA DE JOGO

Veja como usar os marcadores do jogo

Sua barra de vida: acabou dançou!



Barra para Golpes Especiais: o número mostra o nível em que você está e cada golpe exige um nível. Indicamos no listão de golpes. Golpes não indicados funcionam no nível 1

Barras de força dos golpes. Acumule jóias e fortaleça as suas. Os desenhos nos três espaços são os movimentos da alavanca do flipperama. Todos estão nesta matéria, já com as setas do Direcional. Os números 1, 2 e 3 indicam o nível de força do golpe

Ataques, agarrões e defesas

Movimentos que servem para todos os personagens

Defesas

Defesa normal e aérea - No chão ou no ar. ← ou ↙

Cancelar defesa - → + especial

Superdefesa (Guard Crush) - Segure o botão de golpe especial e depois solte

Counter Attack - Depois da superdefesa faça, ← + especial

Agarrões

Normal e aéreo - No chão ou no ar, perto do rival, \leftarrow ou \rightarrow + (S + C)



Forte e especial - Perto do inimigo, →↘↓↙← ou ←↙↓↘→, (S + C)



Agarrão de Morrigan contra Felicia

Ataques especiais

Mega Crush - Aperte E + C + S. Você precisa ter uma barra de energia mais uma barra de diamantes. Use perto do oponente, pois com este golpe você e ele vão perder as jóias que estiver estocadas. Pegue tudo de novo o mais rápido possível.

Ataque com itens - Depois de pegar um item, aperte  ou  + (C + E) para usá-lo.

Ataque Oiuchi - Com o oponente caído, aperte ↑ + S ou C, para acertar um golpe extra

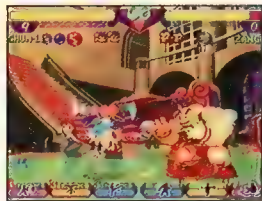


Ataque Oiuchi da Ibuki contra Dan

Os golpes de todos os personagens

CHUN-LI

Kikou Ken - ◀↘↓↘→, S
Hishou Kyaku - →↓↘, C
Hyaku Retsu Kyaku - Aperte C rapidamente
You Sou Kyaku - No ar, ◀ ou ↘, C



Spinning Bird Kick - ◀↘↓↘→, C

Golpes especiais (Mighty Combos)

Kikou Shou - ↓↘↓↘→, S
Rin Kai Shou -
→↘↓↘◀◀↘↓↘→, S
Ha Zan Hishou Kyaku - ↓↘↓↘→, C

DAN HIBIKI

Ga Dou Ken - ↓↘→, S
Kou Ryou Ken - →↓↘, S



Dan Kuu Kyaku - ↓◀◀, C

Golpes especiais (Mighty Combos)

Shin Kuu Ga Dou Ken -
↓↘↓↘→, S
Kou Ryou Rekka - ↓↘↓↘→, C
Oyaji Blast - ↓◀◀◀↓↘→, S

Jun Koku Satsu -

S, S, →, C, E (No nível 3)
Chouhatsu Densetsu -
↓↘↓↘→, Provocação

FELICIA

Sand Splash - ↓↘→, C
Rolling Buckler - ↓↘→, S, S



Hysterical Star - Aperte S rapidamente

Rolling Scratch - ↓◀◀, S, aperte S rapidamente

Delta Kick - →↓↘, C rapidamente
Gamo Screw Rotate - 360°, (S+C)

Golpes especiais (Mighty Combos)

Please Help Me -
→↘↓↘◀◀↓↘→, S
Crazy For You -
◀◀↓↘→↘↓↘◀◀, C
Dancing Flash - ↓↘↓↘→, S

GOUKI (AKUMA)

Gou Hadou Ken - ↓↘→, S
Zan Kuu Hadou Ken - No ar, ↓↘→, S
Gou Shou Ryou Ken - →↓↘, S
Tatsumaki Zan Kuu Kyaku - ↓◀◀, C
Shakunetsu Hadou Ken -
→↘↓↘→, S
Ashura Sen Kuu - ◀◀◀ ou →↓↘, (S+E) ou C
Hyakki Gou Shou - Aperte S depois do Hyakki Shuu
Hyakki Gou Sen - Aperte C depois do Hyakki Shuu



Messatsu Gou Hadou -
↘↓◀◀◀↓↘→, S

Golpes especiais (Mighty Combos)

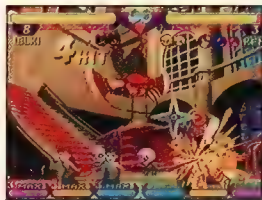
Hyakki Shuu - ↓↘→, S
Tenma Gou Zan Kuu - No ar, →↘↓↘◀◀↓↘→, S
Messatsu Gou Shou Ryou -
↓↘↓↘→, S
Shun Gou Satsu - S, S, →, C, E (com Level 3)

IBUKI

Kunai - No ar, ↓↘→, S
Kazekiri - →↓↘, C
Hi En - ◀◀◀, C
Tsumuji - ↓◀◀, C, C, C ou ↓◀◀, C, (↓+C), (↓+C)

Golpes especiais (Mighty Combos)

Kasumi Suzaku -
No ar, ↓↘↓↘→, S
Ji Rai Ya - →↘↓↘◀◀↓↘→, C



Hayate - ↓↘↓↘→, S

KEN

Hadou Ken - ↓↘→, S
Shou Ryu Ken - →↓↘, S



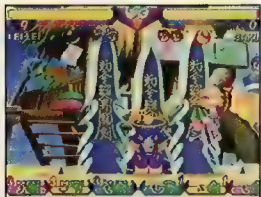
Tatsumaki Senpuu Kyaku - ↓↘↙, C

Golpes especiais (Mighty Combos)

Shou Ryu Reppa - ↓↘→↓↘, S
Shin Ryu Ken - ↓↘→↓↘, C, aperte S rapidamente
Shippuujinrai Kyaku - ↓↘↙↙↙↙, C

LEI-LEI

An Ki Hou - ↓↘→, S, segure S
Henkyou Ki - ↓↘↙, S



Ji Rei Tou - ←↙↓↘→, C

Golpes especiais (Mighty Combos)

Ten Rai Ha - S, S, C, C, ↑
Rairai Kyuu - ↓↘→↓↘→, C
Ten Kai San - ↓↘→↓↘, S

MORRIGAN

Soul Fist - ↓↘→, S
Shadow Blade - →↓↘, S
Parasite Roll - ↓↘↙, C

Golpes especiais (Mighty Combos)

Darkness Illusion - S, S, →, C, E
Death Blade - ↓↘→↓↘, S
Parasite Tempest - ↓↘↙↙↙↙, C

RYU

Hadou Ken - ↓↘→, S
Shou Ryu Ken - →↓↘, S
Tatsumaki Senpuu Kyaku - ↓↘↙, C

Golpes especiais (Mighty Combos)

Shinkuu Hadou Ken - ↓↘→↓↘→, S
Boufuu Tatsumaki Senpuu Kyaku - ↓↘↙, ↓↘↙, C



Reppuu Jinrai Shou - S, S, →, C, E

SAKURA KASUGANO

Hadou Ken - ↓↘→, S
Shou Ou San - →↓↘, S



Shun Ka Shuu Tou - ←↙↓↘→, C, aperte C rapidamente

Golpes especiais (Mighty Combos)

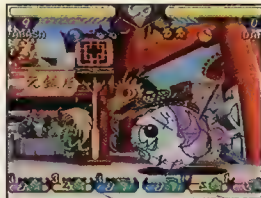


Midare Harusame - ↓↘→↓↘, C

Shinkuu Hadou Ken - ↓↘→↓↘→, S
Haru Ranman - →↓↘↙↙↙↙↘→, S

TABASA

Dragon Blow - ↓↘→, S
Reverie Sword - →↓↘, S



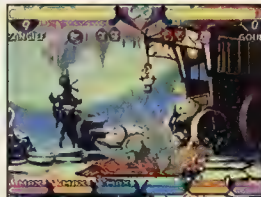
Dragon's Roar - ↓↘→, C

Golpes especiais (Mighty Combos)

Astron Cannon - ↓↘↙↙↙↙↘, S
Untouchable Force - →↘↓↙↙↙↘→, (S+C)
Dragon Apocalypse - ↓↘→↓↘, C, aperte S rapidamente

ZANGIEF

Screw Piledriver - 360°, (S+C)
Double Lariat - (S+E)
Banishing Flat - →↓↘, S



Iron Press - No ar, ↓↓, S

Golpes especiais (Mighty Combos)

Russian Beat - ↓↘→↓↘, C
Heavy Bite - ↓↘↙↙↙↙↙, (S+C)
Final Atomic Buster - 720°, (S+C)



"Eu Ligo A TV e A Festa Começa!"

Renato de Abreu Moura, estudante, telespectador da MTV

Quando o Renato de Abreu Moura, o Rê, quer dar uma festa, não tem quem segure. A qualquer hora do dia, ele pára o que estiver fazendo e chama os amigos, não sem antes colocar o som no máximo. E que amigos: Fernanda Abreu, Herbert Vianna, Roberto Frejat, Paula Toller, Toni Garrido e Rodolfo Abrantes. O primeiro time do pop sempre dá as caras por lá. E isso, muitas vezes, acaba fazendo com que os vizinhos reclamem do volume da TV.

E não são só os artistas brasileiros que frequentam a casa do Rê. Bandas internacionais, cantores e cantoras de todos os gêneros e até astros de



cinema podem marcar presença na festa que é a TV do Renato ligada na MTV.

A MTV faz parte da vida do Renato e de milhares de jovens, já que a MTV atinge mais de 16 milhões de domicílios no Brasil. É assim que eles encontram a música que mais gostam, comentada por pessoas que pensam e falam como eles. É o único lugar onde conseguem encontrar a sua tribo e onde descobrem os últimos lançamentos das suas bandas preferidas. É lá que eles conhecem novos cantores ou reverenciam os clássicos do rock. Só na MTV eles assistem os melhores videocliques e recebem informações e notícias sobre o mundo em que vivem: shows, novos discos, moda, cinema.

A MTV faz parte da Abril. E a Abril faz

parte da vida de quase todo mundo, mesmo de quem não gosta de rock, festas, jeans e camisetas.

Faz parte da vida de quem assiste TV - além da MTV, a TVA, a DIRECTV, a HBO Brasil, a ESPN Brasil, entre outros, integram o grupo Abril; faz parte da vida de quem lê revistas - são quase 200 títulos diferentes; faz parte da vida de quem assiste vídeos, ouve música, lê livros, navega pela Internet, consulta a lista telefônica, viaja, estuda, compra carros, tem interesse em moda, carreira, negócios, esportes e cultura.

Há quase meio século, a Abril entra na casa dos brasileiros para divertir, ensinar, ajudar, entreter, informar e fazer pensar.

E você sabe como a Abril faz isso? Com quase 200 milhões de exemplares de revistas por ano. Com uma programação de TV que chega a 1,8 milhão de assinantes, utilizando todos os meios tecnológicos de transmissão, e até um satélite exclusivo! Com 5,4 milhões de fitas de vídeo, 13 milhões de listas telefônicas, milhões de livros, discos, coleções e CD-ROMs, que enriquecem bancas, casas e vidas.

Mais de 10 mil pessoas trabalham para você na Abril. São jornalistas, artistas, técnicos, educadores, gráficos, radialistas, que diariamente usam a imaginação, a criatividade e o talento para difundir cultura, entretenimento, informação e educação. Para defender a democracia, a livre iniciativa, a liberdade e a dignidade de todos os brasileiros.

Além de fazer parte da sua vida, a Abril quer que a sua vida seja melhor, mais interessante, mais rica, mais justa e mais divertida!



Abril

Faz Parte da Sua Vida



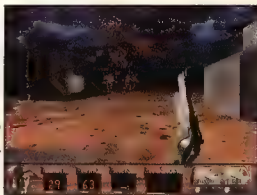
Redneck Rampage

Arrebente alienígenas com um caipira americano

Um caipira mais desbocado dos games está de volta nesta continuação de Redneck Rampage. São catorze níveis no estilo Doom, nas quais Leo tenta voltar para casa após um acidente com um OVNI. Os gráficos estão bem melhores do que os da primeira versão, as músicas e sons são caprichados e a jogabilidade é boa. Você controla Leo contra alienígenas que clonam motoqueiros, coelhos e o xerife da cidade entre outros. Os quebra-cabeças estão bastante complicados, mas é um game que vale o esforço.
Conf. Mín.: P90 MHZ, 16 MB RAM, 220 MB HD, Sound Blaster ou 100% compatível.



Você pode eliminar os animais clonados usando esta moto com metralhadoras



Quando você elimina um clone, não sobra nada para contar a história

**REDNECK
RAMPAGE**
RIDES AGAIN

PC, Ação, da Interplay, 1 jogador.

Ação sem parar, com gráficos, sons e jogabilidade excelentes.

Incidente em Varginha

Uma conspiração à brasileira

Um jogo de ação totalmente feito no Brasil. Aqui você tem de desvendar uma conspiração mundial envolvendo alienígenas. O jogo tem músicas e efeitos sonoros legais, a jogabilidade é meio complicada no começo, mas não compromete. Os gráficos são bons e há cenários incluindo o Corcovado, as estações de metrô e outros lugares do Brasil. Outra coisa boa é que o jogo não precisa ser instalado no micro porque roda direto do CD. Isso facilita muito.
Conf. Mín.: P100, 16 MB RAM, 5 MB HD, Win 95.

Os gráficos não decepcionam. Sua arma e os inimigos são bem definidos



**INCIDENTE EM
VARGINHA**
PC, Ação, da Perceptum/Fábrica de Quadrinhos.

A jogabilidade é meio lenta. O som e os gráficos são bons.



Pegue esta arma dentro da casa depois do lago

O jogo tem animações legais, como esta do alienígena na cidade de Varginha



Arquivo X

Transforme-se no herói de Mulder e Scully

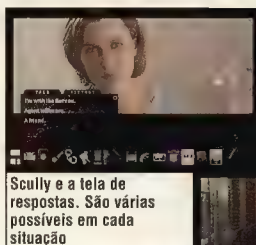
As agentes Mulder e Scully caem numa cilada e o agente Craig Willmore tem de

resolver o caso. Ele deve encontrar pistas em todos os lugares. O jogo é filmado como um episódio e os cenários são interativos. O game é difícil, exige muito inglês e as respostas levam a história para direções diferentes. Arquivo X é longo, mas os fãs vão adorar.

Conf. Mín.PC: P133, 16 MB RAM, 250 MB HD, CD-ROM 8x, DirectX 5.0, Win 95. **Mac:** Power Mac 120, Mac OS 7.1, 12 MB RAM, 250 MB HD, CD-ROM 4x.

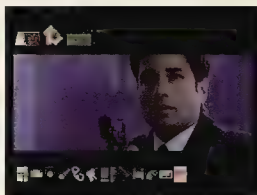
ARQUIVO X
PC/MAC, Adventure, da
Electronic Arts, 1 jogador.

9.0 Gráficos excelentes, jogabilidade e som bons. Diversão certa para quem curte desafio difícil.



Scully e a tela de respostas. São várias possíveis em cada situação

Os três quadros coloridos são o estilo das respostas que você poderá dar



Mulder na animação inicial do jogo. Repare também em itens como algaema, armas e celular



SWAT 2

Jogue como policial ou bandido

Mudanças radicais marcam a nova versão de Swat. O jogo mudou de Adventure para Estratégia e você pode jogar como oficial da Swat ou como terrorista. Há muita ação recheada de tiroteios do começo ao fim. São trinta missões com objetivos variados, itens e armas. A jogabilidade é ótima, os gráficos são legais, bem detalhados e não exigem placa aceleradora. O Modo Multi-jogador estreia na série permitindo disputas por cabo serial, rede, modem ou até pela Internet. Dá para construir suas próprias fases.

Conf. Mín.: P133, 16 MB RAM, 90 MB HD, CD-ROM 4x, Win 95 ou 98.



Jogando como terrorista você precisa eliminar todos os oficiais da Swat



Sua primeira missão pela Swat é prender as duas pessoas no interior desta construção

Nesta tela você equipa os seus personagens, mas precisa de dinheiro



SWAT 2
PC, Estratégia, da Sierra/Brasoft, 1 a 4 jogadores via rede.

9.0 Melhorou em gráficos e jogabilidade. Não exige um supercomputador.

Bio Hazard 2 ao contrário

★ O game foi relançado e agora é compatível com o controle Dual Shock e com Saves do CD do jogo Director's Cut

★ Damos o melhor caminho para zerar a fase inédita, jogando do fim para o começo

Por Humberto Martinez

Bio Hazard 2 e Bio Hazard Director's Cut (Resident Evil 2 e Resident Evil Director's Cut, em inglês) foram relançados, agora compatíveis com o Dual Shock, o controle que vibra na mão e permite movimentação com o stick analógico. O jogo Director's Cut traz dois CDs. Um deles traz apenas Saves que permitem jogar, desde o começo, com os uniformes e personagens, armas infinitas nas três versões japonesas da série. Este CD traz um Save para um modo inédito, o Extreme Battle.

O novo modo

O modo Extreme Battle só funciona no CD Bio Hazard 2 - Dual Shock Version japonês. Nele, você joga do fim para o começo, volta ao laboratório e extermina de vez o vírus letal. Dá para jogar com Chris, Leon, Ada ou Claire e todas as portas estão abertas (menos as de acesso ao trem e a que leva até a rua). Um lance legal é que o game muda toda vez que você o joga, aumentando o seu desafio.

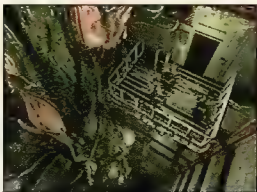
Extreme Battle

Primeiro estágio

Objetivo: chegar ao vagão-elevador, no primeiro andar do laboratório



Não desperdice muita munição nestes zumbis e fuja deles



Siga em frente e suba as escadas. Cuidado: há um zumbi na saída da escada



Procure por itens em todos os corredores e siga pelo que tem a luz branca



Antes de entrar no vagão, entre nesta sala para pegar ervas e usar o baú

Segundo estágio

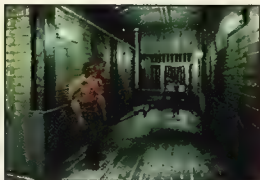
Objetivo: chegar ao portão que dá acesso aos limites da delegacia



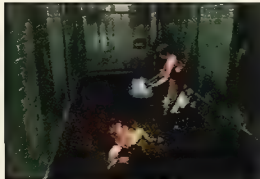
Siga pelos corredores, mate os zumbis para achar munições e vá até o bonde. Mate as plantas e, mais adiante, fique sobre a plataforma para acertar os cães



Entre na sala de bombeamento d'água, passe pelo corredor com zumbis. Vá ao 2º andar, mate a planta e pegue a arma R. Launcher



Volte e siga pelo esgoto até chegar aos elevadores. Pegue o da esquerda



Depois de vasculhar tudo à procura de itens, saia e passe com cuidado pelos zumbis que estão caídos na água

Terceiro estágio

Objetivo: achar as bombas especiais

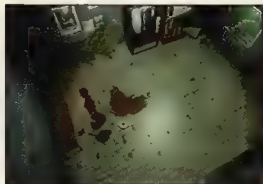
Na delegacia, procure pelas quatro bombas especiais. Não há como definir um caminho, porque elas mudam de lugar à cada novo jogo. Assim, vamos mostrar todos os lugares possíveis de encontrá-las.



Esta cela fica no subsolo da delegacia, perto da garagem



Saia do subsolo, vá à sala ao lado da escada e procure a bomba na mesa



No primeiro andar, siga por este corredor e entre na última sala à esquerda



A outra bomba está no primeiro andar, atrás da sala de reuniões, na lareira



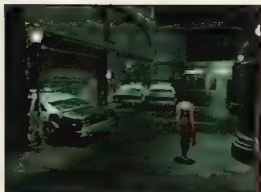
No segundo andar, vá até a sala dos S.T.A.R.S. e procure uma bomba sobre a mesa do Chris



No segundo andar, siga pelo corredor ao lado do helicóptero destruído, entre na primeira porta à esquerda e siga até a última sala



No terceiro andar, suba a escada dentro da biblioteca e procure pela bomba no segundo andar da casa de máquinas



Passe pelo heliporto, desça as escadas e siga até a cabine que está depois dos carros

DICAS

As dicas, truques e códigos que publicamos são previamente testados em nosso laboratório de jogos. Os códigos para os acessórios os Game Shark e Action Replay são criados e fornecidos pelo próprio fabricante e podem ser encontrados diretamente no site <http://www.gameshark.com>. As melhores dicas enviadas pelos leitores são premiadas com camisetas exclusivas, a critério da redação. Participe você também!

PLAYSTATION

Nascar 98

Equipe secreta e carro superveloz

Dirija com o carro da Pinnacle - No menu principal selecione Single Race, depois coloque o cursor sobre Select Car e mova até Bobby Labonte. Segure X e faça ↑, ↓ e o carro já aparece na telinha.

Acene para o público - Durante a corrida, use o botão ● para colocar a visão de dentro do carro. Em seguida, segure ▲ e o piloto acena para o público.

Deixe seu carro mais veloz - Entre na opção Car Setup e use a seguinte configuração no seu carro:
a) Em Tires, mova para → e deixe a barra completamente cheia.
b) Em Rear Spoiler mova para ← e deixe a barra totalmente vazia.
c) Em Wedge, mova para ← e esvazie a barra.
d) Em Gear Ratios, mova para → e deixe a barra totalmente cheia.

SATURNO

Black Dawn

Tanque cheio e supermetralhadora



Com o tanque cheio - Todas as dicas devem ser feitas com o jogo pausado. Faça a sequência Z, Z, Z, C, X, X, X, X, B e um helicóptero virá ajudá-lo.

Tanque cheio e mais energia - Aperte Z (3 vezes), C, Y (3 vezes), B. Todas as armas carregadas - Pressione Z (3 vezes), C, L, Z, R, C.

Supermetralhadora - Aperte Z (3 vezes), C, Z (3 vezes).

Bomba especial - Pressione Z (3 vezes), C, L, L, R, R.

Escolha a fase - Na tela de senhas (Passwords), coloque os números para a missão que quiser:

Missão 2 - 1018 **Missão 5** - 0203
Missão 3 - 1006 **Missão 6** - 0917
Missão 4 - 1213 **Missão 7** - 0354

SATURNO

Radiant Silvergun

Decore a tela do seu computador

Imagens para computador - Coloque o CD deste jogo no seu computador e procure pela pasta chamada Furoku. Dentro dela há várias imagens dos personagens do jogo e outras para usar como fundo de tela.

SATURNO

Earthworm

Jim 2

Escolha a fase e pegue mais munição

Munição para as armas - Todas as sequências devem ser executadas com o jogo pausado. Use o botão R para trocar de arma.

Para a metralhadora - Faça a sequência A, ↑, ↓, →, ←, X, C.

Arma de tiro triplo - Aperte ↓, A, ↑, B, →, →, C, →.

Arma de mísseis - Pressione Y, A, ↑, X, C, ←, Y, ↑.

Arma atômica - Faça Y, A, X, ↑, →, →, ←, ↑.

Arma de plasma - Aperte C, A, →, →, ↑, ↓, ↑, ←.

Todas as fases - Na tela de senhas use os símbolos e aperte C (há legendas com o significado das letras):

Fase 2 - AV, E, AP, S, L
Fase 3 - AB, S, S, AP, E
Fase 4 - AT, AV, AM, AT, AP
Fase 5 - E, AB, M, L, J
Fase 6 - M, S, AV, J, AV
Fase 7 - AM, AP, AB, M, S
Fase 8 - AP, L, M, AM, J
Fase 9 - M, AV, AM, M, J
Fase 10 - S, AV, J, AP, AP
Fase 11 - AT, M, AB, E, AB
Fase 12 - AM, E, M, E, E

Legendas das senhas:

AV - Arma vermelha (Metralhadora)
E - Energia
AP - Arma de plasma
S - Sanduíche
L - Lata de minhocas
AB - Arma de bolhas
M - Munição (Balas)
J - Cabeça de Jim
AM - Arma para mísseis
AT - Arma de tiro triplo

PLAYSTATION

Spice World

Ensaio secreto, Spices gigantes e mais

Ensaio, Spices gigantes e mais - Quando estiver com uma música pronta, uma coreografia ensaiada e tiver um clipe na TV, entre com uma destas seqüências na tela em que sua Spice fica pisando num globo de discoteca e consiga os efeitos desejados.



Spices gigantes - Segure Start, faça a seqüência ●, ■, ●, ■ e as garotas ficarão enormes.



Ensaio secreto - Segure Start e faça a seqüência ■, ▲, ●, ▲. Agora entre no Television Studio e veja os ensaios antes da gravação do clip. Repare que elas acabaram de chegar ao estúdio e suas bolsas ainda estão jogadas pelo cenário.

Mensagens secretas - Segure Start e faça a seqüência ●, ▲, ▲, ●. Um código aparecerá na tela para confirmar que a dica funcionou. Agora segure Start + Select e aperte ●, ●, ●, ● ou ■, ■, ■, ■ ou ▲, ▲, ▲, ▲ para ver três mensagens diferentes com agradecimentos especiais aos programadores do jogo.



Spices peladinhas - Depois que você fizer a dica das mensagens secretas, na mesma tela dos códigos anteriores, aperte L1 + L2 + R1 + R2 + Select + Start. Isso vai reiniciar o jogo e a tela de abertura não terá mais as Spice dançando. Elas estarão sentadas em cadeiras e sem roupas (foto). Mas não aparecem maiores detalhes.

NINTENDO 64

Gex 64: Enter the Gecko

Encontre a fase secreta do Titanic, todas as fases e itens

Todas as fases e itens - Coloque a senha MX68KQ→Y3S68KQ→YW8 para ficar com todas as fases completas e todos os Itens. Assim, você pode ir direto para o último chefe. Coloque o sinal de triângulo deitado no lugar em que colocamos a seta para a direita (→).



Fase do Titanic - Logo no início do jogo, escale este arco até o topo e suba na plataforma que estará esperando por você. Pule nela e pronto.

PLAYSTATION

Spyro the Dragon

Jogue o demo de Crash Bandicoot: Warped - Na tela em que aparecem as palavras Press Start (pressione Start), aperte ▲ + L1 e você vai poder jogar uma fase demo do novo jogo de Crash Bandicoot. Nela você joga com a irmã de Crash, a pequena Coco.

DICAS

PLAYSTATION

WWF in your house

Fortaleça seu lutador, dê golpes finais automáticos e mais

Paralise o lutador do computador - (As dicas podem ser desabilitadas se você repetir a sequência) As seqüências devem ser feitas com o jogo pausado. Aperte ←, ←, ↑, ↓, R2. O jogador do computador fica paralisado e você pode fazer a festa.

Lutador mais forte - Aperte ↑, ↑, L1, L2, ↓.

Barra de combos sempre cheia - Pressione R1, L2, R2, L2, →.

Aumente a resistência do seu lutador - Pressione ↓, ↑, L2, →, ←.

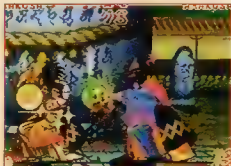
Golpe final automático - Faça ↓, ↓, ↓, ↓, L1. No segundo Round, quando o rival estiver sem energia e caído, seu lutador finaliza sozinho a luta com um golpe especial.

PLAYSTATION

Samurai Shodown Collection

Menu secreto e outras facilidades

Jogue como Amakusa e habilite o menu secreto em Samurai Shodown 1 - Entre no jogo Samurai Shodown 1 e termine-o no modo Story com qualquer personagem. Salve no Memory Card e faça as seguintes seqüências.



Jogue como Amakusa - Na tela de seleção de personagens, no modo para dois jogadores, coloque o cursor sobre o ícone de seleção aleatória, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte qualquer botão para selecionar a deusa.

Menu secreto - No jogo Samurai Shodown 1, na tela de menu principal, coloque o cursor sobre Options, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte Start. Automaticamente aparecerá uma nova tela de opções e dentro dela você encontrará as seguintes novidades:

Nowait - Coloque em On e o jogo fica no modo turbo.

Renzan - Coloque em On e, quando você fizer uma seqüência de combos no adversário, os golpes serão contados na tela.

Enbucut - Ponha em On para ficar mais fácil cortar o adversário no final da luta.

Tiny sel - Coloque em On e simplifique a tela de seleção de personagens. Com esta opção ligada não aparecerão as fotos dos personagens, somente seus nomes.

PLAYSTATION

Perfect Weapon

Jogue com cabeção, acesse Blake, ganhe invencibilidade e muitas senhas

Invencibilidade - Todas as seqüências devem ser feitas com o jogo pausado. Faça ●, ■, →, ←, R1 + R2. Um som vai confirmar se a dica funcionou.



Personagem com cabeção - Aperte L1 + L2 + R2 + ↓.



Jogue com o Cyborg Blake - Pressione R1 + R2 + ▲ + ●. Um som confirma se a dica funcionou.

Ganhe muitas esferas - Faça L1 + L2 + ● + ■. Agora, quando você pegar uma esfera terá, automaticamente, de 150 a 200 esferas de uma só vez.

Vá para a fase que quiser - Basta usar a senha (Password) correspondente:

Fase 2 - ● X X ▲ ● ● X ▲

Fase 3 - ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Fase 4 - ● X X X ▲ ● ● ●

Fase 5 - X X ■ X ■ ● ● ●

NINTENDO 64

Iggy's Reckin' Balls

Habilite todas as pistas e muitos personagens

Códigos secretos - Para entrar com os códigos secretos (Cheat Codes) na tela de título, na qual você seleciona Start Game, segure R, aperte Z e pronto. Então é só digitar um dos códigos a seguir e apertar Start.



HAPPYHEADS - Você consegue todos os personagens, menos a namorada de Iggy's.



THEUNIVERSE - Consiga todas as pistas do jogo.

PLAYSTATION

War Games

Jogue na fase de treinamento



Fase de treino - Entre em Options e clique em Select Mission (selecionar missão). Agora, em qualquer missão não habilitada, aperte X e entre com a senha ■, X, ▲, ▲, X, ■, ■, ●, X. Você vai jogar numa missão de treino.

PLAYSTATION

Dragon

Beat:

Legend of Pinball

Jogue com sete bolas

Bolas extras - Na tela de seleção de Pinballs, coloque o cursor sobre Castle, Old Town ou Legend, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte Start. Você começará o jogo com sete bolas em vez de três, que seria o normal.

Tilt's

Av. do Imigrante Japonês, 93 SL -
Vila Sônia Tel.: (011) 843-9021

Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 -
Saúde Tel.: (011) 5583-3468

Praça da Liberdade, 141 Loja 8 -
Liberdade Tels.: (011) 278-7956
278-7054 Ramal 338

- Master System • Playstation
- Neo Geo CD • Game Gear
- Mega Drive • Game Boy
- Super NES • PC Engine
- Playdia • Nintendo 64
- Nintendo • Neo Geo
- Jaguar • Saturn • 32X • 3DO

SALÃO DE JOGOS
VENDAS • LOCAÇÕES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

MULTI GAMES

A MAIS COMPLETA
LOCADORA DE JAMES

COM NOVOS
LANÇAMENTOS

PLAYSTATION
SATURN JAGUAR

MEGA DRIVE
NEO CD 32X

NEO GEO
SUPER NES

RUA SERRA DO JAPI, 859
TATUAPÉ - CEP 05309-200
TEL/FAX 941-9957

DICAS

PLAYSTATION NINTENDO 64

WWF War Zone

Todos os golpes especiais

Golpes especiais - As seqüências abaixo só podem ser usadas quando a barra de energia do seu rival estiver vermelha.

Shawn Michaels

Sweet Chin Music - Perto do oponente, →↓↑, chute + defesa.

Steve Austin

Stone Cold Stunner Kick - Perto do oponente, →↑, agarrão + defesa.

Stone Cold Stunner - Agarrado, →→, agarrão.

Bulldog

Running Powerslam - Agarrado, ↑↓, agarrão.

Farooq

The Dominator - Perto do rival, ↑↑↑, agarrão + defesa.

Goldust

Curtain Call - Por de trás do oponente, ←↑, agarrão.

Triple H

The Pedigree - Perto do rival, →↓←, soco + agarrão.

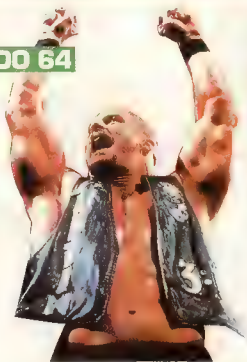
Mankind

Mandible Claw - Perto do oponente ou sobre sua cabeça quando ele estiver caído, →←↑, defesa + agarrão.

Mandible Claw - Agarrado, ↔ ou →←, agarrão.

The Rock

The Rock Bottom - Perto do rival, →↑↑, soco + agarrão.



Ahmed

Pearl River Plunge - Perto do oponente, →←↑, chute + defesa.

Bret Hart & Owen Hart

The Sharpshooter - Com o rival caído, perto dos pés, ←←↑, chute + defesa.

The Undertaker & Kane

Tombstone Poledriver - Perto do oponente, ↓↓↓, soco + agarrão.

Tombstone Poledriver - Agarrado, ↓↑, agarrão.

Shamrock

Ankle Lock Submission - Com o rival caído, perto dos pés, →↑←, chute.

Thrasher & Mosh

Stage Dive - Com o oponente caído, suba no canto do ringue e faça a seqüência →↑↑, soco + chute.

PLAYSTATION

Peça ajuda - Para conseguir a ajuda de um outro lutador, selecione Challenge ou Versus Mode. Durante a luta, faça uma das seqüências indicadas e chame o jogador que quiser. Mas lembre-se: sempre que fizer isso, você será desclassificado no final do assalto.



Steve Austin - L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ + chute.

Farooq - L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ + soco.

Mankind - L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ + agarrão.

Ahmed Johnson - L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ + defesa.

Ken Shamrock - L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ + chute.



Kane - L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ + soco.

Thrasher - L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ + agarrão.

Mosh - L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ + defesa.

Bulldog - L1 + L2 + R1 + R2 + ← + chute.

Shawn Michaels - L1 + L2 + R1 + R2 + ← + soco.

Bret Hart - L1 + L2 + R1 + R2 + ← + agarrão.

Owen Hart - L1 + L2 + R1 + R2 + ← + defesa.

The Rock - L1 + L2 + R1 + R2 + → + chute.

Goldust - L1 + L2 + R1 + R2 + → + soco.

Triple H - L1 + L2 + R1 + R2 + → + agarrão.

The Undertaker - L1 + L2 + R1 + R2 + → + defesa.

PLAYSTATION

Dynamite Boxing

Lute com boxeadores amadores

Acesse o modo de treino - Na tela do título, na qual aparecem as palavras Press Start (aperte Start), faça a sequência ↓, X, ←, →, ←, X, ↓. Você ouvirá um som da platéia. Entre em Main Event (evento principal), clique em New Boxer (novo boxeador) e selecione qualquer lutador. Na próxima tela você encontrará a nova opção Trainer. Agora dá para fazer uma turnê exclusiva enfrentando lutadores amadores.

SUPER NINTENDO

Looney Tunes Basketball

Fique invisível, bola-cachorro, jogo sem faltas, acesse Pernalonga e mais



Transforme a bola em cachorro -

Durante o jogo, aperte → (3 vezes), ← (2 vezes), aperte R1. Assim, quando você estoura o tempo de arremesso a bola vira um cachorro. (Para esta e todas as dicas seguintes funcionarem, você precisa ter alguns pontos de energia. Eles são indicados entre as imagens dos jogadores, na parte inferior da tela. Dá para desligar todas as dicas com a mesma sequência usada para ativá-las.)

Invisibilidade - Surpreenda o seu rival! Aperte X (3 vezes), R1 e fique invisível por alguns segundos.

Corte o arremesso - Pressione ← (2 vezes), ↑ (2 vezes), → (2 vezes),

R1. Assim você pode interceptar a bola antes que ela chegue à cesta e não há falta.

Carinha feliz - Faça ↑, ↓, ←, →, X para colocar uma carinha feliz no painel de pontos.

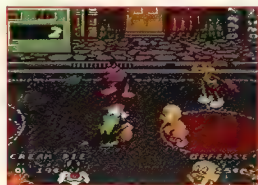
Troque de personagem - Use uma das seqüências indicadas para trocar de personagem temporariamente.

Pernalonga - Use X, R1, X, R1.

Elmer (Caçador) - Pressione → (2 vezes), ↑ (2 vezes), R1.

Daffy (Patolino) - Aperte → (2 vezes), ↓, X.

Willie Coiote - Use X, R1 (2 vezes), X.



Frajola - Faça R1 (3 vezes), X.

NINTENDO 64

NFL Xtreme

Jogadores gigantes, cabeçudos, pescoçudos e mais



Jogadores cabeçudos - Preste atenção: todos os nomes devem ser colocados assim: vá em Rosters e clique em Create Free Agent. Então entre com um dos nomes abaixo, depois use ▲ para voltar ao menu principal e iniciar um jogo no modo Exhibition. Em First Name, use a palavra BIGHEAD e em Last Name ponha BOBBY.

Jogadores com cabeça achatada - Em First Name coloque COINHEAD e em Last Name escreva COREY.

Jogador com pescoço de girafa - Em First Name coloque GEORGE e em Last Name ponha GIRAFFE.

Braços de macaco - Em First Name use MONKEY e em Last Name ponha MICKEY. Todos os jogadores ficarão com braços ligeiramente maiores.

Braços curtos - Em First Name coloque SHRIMPY e em Last Name escreva SEAN. Todos os atletas ficarão com braços curtinhos.

Jogadores pequenos - Em First name tecle TINY e em Last name coloque TOM.

Jogadores gigantes - Em First Name ponha BIG e em Last Name coloque BEN.

DICAS

PLAYSTATION

International Superstar Soccer 98

Jogue com um time de feras

Selecione o time Classic All Stars

- Na tela de menu principal, coloque o cursor sobre Exhibition Game e aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, X. Você ouvirá aplausos. Vá para a tela de seleção de times e segure L1 + R1. Note que no lugar do nome do time surge a seleção Classic All Stars.



PLAYSTATION

Ultraman Tiga and Ultraman Dyna

Jogue com Ultraman Dyna no começo do jogo e ganhe continuação infinitas



Selecione Ultraman Dyna no

início do jogo - Depois da apresentação do game, quando aparecer a tela com o título, aperte imediatamente Select + Start. Você vai direto para a fase 11 onde está Ultraman Dyna. Mas tudo tem de ser feito com precisão, se não não funciona.

Continuações infinitas - Na tela de continuações

(Continue), quando o tempo estiver decrescendo, segure Select e aperte L2, R1, R2, L2, L1, R2, L1, R1.

Assim você aumenta seus créditos até 99. Dá para repetir a sequência sempre que seus créditos estiverem acabando.

PLAYSTATION

GT 24

Novas categorias, jogo em tempo real, carros inéditos e fantasma

Novas categorias - Na tela em que aparece a expressão Press Start, faça a sequência A, C, A, C, A, B. Um som confirma a dica. Entre em Options e procure na opção Classes pelas novas categorias Monster e Sunday.

Tempo real de jogo - Na tela em que aparecem as palavras Press Start, faça A, C, A, C, B. Entre em Options e, em Time Race (tempo de corrida), você terá a opção Real, com o tempo verdadeiro.

Novos carros - Depois que você fizer as sequências de novas opções e de novo tempo de jogo, coloque o cursor sobre Grand Prix, aperte Start e segure até aparecer a tela de seleção de carros. Agora mova para → e encontre três novos carangos.



Carro-fantasma - Depois de fazer todas as sequências anteriores, quando for selecionar seu carro, segure X + Y + Z e aperte Start. O carro escolhido ficará transparente, poderá atravessar os outros veículos ou bater e sem perder velocidade.

Game Shark (Action Replay)

PLAYSTATION

Batman And Robin

Energia infinita -

8009df640000 8009df6c0000

8009df680000 800d07180064

Cardinal Syn

Jogador 1 sempre vence no primeiro Round - 801ee69c0001

Jogador 2 nunca vence o segundo Round - 801ee6d40000

Energia extra para o jogador 1 -

801946e40008 801946ec0002

801946e63201 801946ee1420

Habilite lutadores secretos:

Kahn - 801e7b2a0100

Syagian - 801e7b2e0100

Redemptor - 801e7b320100

Juni - 801e7b360100

Mongwan - 801e7b3a0100

Vodu - 801e7b3e0100

Bimorphia - 801e7b420100

Moloch - 801e7b460100

Syn - 801e7b480100

Kron - 801e7b4a0100

Crime Killer

Escudo infinito para:

Carro - 801aa78800ff

Moto - 8019ce5000ff

Nave - 801a054000ff

Metal Gear Solid (CD Japonês)

Saúde e oxigênio infinitos -

800B5796 0100

800B70C6 0100

800AC324 0100

Habilite novas opções no Training

Mode - 800B499A FFFF

Time Trial e Gun Mode -

800B4EBA 0001

Spyro

Vidas infinitas - 8007582c0009

Energia infinita - 80078bbc0003

Warcraft 2

Tudo infinito para humanos:

Ouro - 800101c8270f

Lumber - 80010188270f

Óleo - 80010208270f

Tudo infinito para Orcs:

Óleo - 80010204270f

Ouro - 800101c4270f

Lumber - 80010184270f

Cool Boarders 2

Pranchas especiais -

800571020007

Todas as pistas - 800570fc000a

Todos os personagens -

80057100ffff

Mirror Mode - 800571040001

Klonoa

Tudo infinito:

Energia - 8010e5d00006

Chaves - 800be3280001

Vidas - 8010e5ca0006

San Francisco Rush

Tempo infinito - 800b2814002d

NINTENDO 64

GT 64

Chegue sempre em primeiro -

801608d80001

Corridas com apenas uma volta -

8015fc350001

Nascar 99

Corridas com apenas uma volta -

800438b30009

d021fbab0000

8021fbab0008

d022359b0000

8022359b0008

International Superstar Soccer 98

Pontos infinitos na criação de jogadores -

d03e0cb20001

803e0cb20063

Jogador 1 com 50 gols -

801a8afd0032

Jogador 2 com 50 gols -

801a99790032

Bombberman Hero

Vidas infinitas - 801652430009

Energia infinita - 801652440004

Gemas extras - d01652410000

80165241004b

Bombas com poder máximo -

8016523f0003

SATURNO

NBA Live 98

Código Mestre - f6000914c305

b60028000000

Time da casa não marca pontos -

160af7220000

Time visitante não marca pontos -

160af9c60000

Time da casa com 150 pontos -

160af7220096

Time visitante com 150 pontos -

160af9c60096

Norse by Norsewest

Código Mestre - f6000914c305

b60028000000

Energia infinita para:

Erik - 16073b7e0003

Baleog - 16073b9a0003

Olaf - 16073bb60003

Warcraft 2

Master Code - f6000914c305

b60028000000

Tudo infinito para Humanos:

Lumber - 160d560a270f

Ouro - 160d564a270f

Óleo - 160d568a270f

Tudo infinito para Orcs:

Lumber - 160d560e270f

Ouro - 160d564e270f

Óleo - 160d568e270f

Adventures of Batman & Robin

O jogo para Mega Drive deu um show e tornou-se um clássico do console

Lançado em julho de 1995, este jogo é um marco, tanto na história do Homem-Morcego quanto na do próprio Mega Drive. O cartucho da desconhecida empresa ClockWork surpreendeu pela criatividade e dificuldade, teve cotação máxima e levou a melhor sobre a versão para o Super Nintendo, da prestigiada Konami, que ficou com o equivalente à nota 9,5. O enredo é o mesmo do novo jogo para o Playstation: impedir que Mister Freeze

congele o mundo. Mas os heróis enfrentam também o Chapeleiro Louco, Coringa e o Duas Caras.

Longo e original

Você pode jogar sozinho como Batman ou Robin ou junto com um amigo. São quatro fases e catorze etapas. Uma das mais difíceis é a Tie Time contra o Chapeleiro Louco: a tela avança para o fundo e é preciso desviar dos blocos e atacar o rival ao mesmo tempo. Um game que vale a pena.



O Chapeleiro Louco é um dos chefes mais chatos. Desvie dos blocos com pulos duplos e atire para cima para acertá-lo



Acerte o nariz do gato para destruí-lo, evitando suas patadas



O item com o símbolo do morcego aumenta o poder dos Batarangs

AÇÃO 66 GAMES



Cuidado com a máquina do Coringa. Salte de um lado para o outro e escape



Chefe final: Mr. Freeze vai atacá-lo de dentro desta máquina. Destrua a máquina para ganhar itens e energia

Superdica

Pule de etapa - Em qualquer momento de jogo, aperte Start para pausar. Daí, faça a sequência B, A, ↓, B, A, ↓, →, ↑ e C. Você vai pular sempre para a etapa seguinte dentro de cada fase.





Veja como Lara Croft se vira bem sem você para atrapalhar.

Ela saiu da tela do seu game para se encontrar com a única que pode ser tão sexy e perigosa: Witchblade. E não pára por aí: a equipe da Ação Games preparou para você uma matéria exclusiva com dicas para Tomb Raider 1, 2, 3 e Gold. E a Lara como você nunca sonhou. Tomb Raider & Witchblade em quadrinhos, nas bancas a partir de 16/11.



Chegon Sopateen Maggi.

RETRO
AVENGERS



Toma aí, cara.



Essa é só sua. Você vai ficar antenado nos cereais, nos legumes
e no macarrão. E se a sua mãe não estiver por perto,
você mesmo faz. É pá-pum. Nessa você
vai se ligar, brother.

Maggi
Sopateen
A sopa da galera.



RETRO AVENGERS WELBO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!


Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!


Digitalizado por: **evil arthas**


Editada por: **anderbass**

Revista: **venom**

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

